
U 161
97

РУКОВОДСТВО

ДЛЯ

ИЗУЧЕНІЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ и ЕЯ ТЕОРІИ.



СОСТАВИЛЪ

Н. А. Рыбалтовскій.

РУКОВОДСТВО

ДЛЯ

ИЗУЧЕНІЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ и ЕЯ ТЕОРІИ.

СОСТАВИЛЪ

Н. А. Рыбалтовскій.



НОВГОРОДЪ.
Типо-Литографія Н. И. Богдановскаго (д. Дворян. Собр.)
1885.

Дозволено цензурою: С.-Петербургъ. 4-го Сентября 1885 года.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Въ настоящемъ краткомъ руководствѣ нѣтъ ничего ново-изобрѣтеннаго. Трудъ мой, какъ первый опытъ, состоитъ въ составленіи почерпаемыхъ изъ многихъ источниковъ свѣдѣній, относящихся до правилъ, способа изученія и исторіи развитія шахматной игры.

Въ этомъ случаѣ я руководствовался и дѣлалъ выборки изъ слѣдующихъ источниковъ: „Игръ Андерсена“, шахматныхъ листковъ, въ видѣ приложеній, издаваемыхъ при журналѣ „Русское—Слово“ 1859 г., съ играми Петрова, Кн. С. С. и Д. С. Урусовыхъ и Шумова, исторіи развитія шахматной игры А. М. Бастеро, нѣкоторыхъ руководствъ шахматной игры, изданныхъ на польскомъ и французскомъ языкахъ и друг., а больше всего изъ Нѣмецкаго изданія А. Гебелера, въ переводѣ А. И. Куколевскаго. Это одно изъ лучшихъ изданій, отвѣчающее первой, главной моей цѣли —составить краткое руководство, какъ для начинающихъ учиться играть въ шахматы, такъ и для игроковъ, незнающихъ теоріи, въ защиту ея, не упуская изъ виду возбудить интересъ къ этой игрѣ. Кромѣ того, сколько мнѣ приходилось встрѣчать изданій шахматной игры, они чрезвычайно дороги (около 2 р. и болѣе), быть можетъ вслѣдствіе малаго ихъ требованія, а быть можетъ вслѣдствіе трудности пріобрѣтенія источниковъ къ составленію таковыхъ; и даже изъ такихъ дорогихъ руководствъ, очень не многія писаны на русскомъ языкѣ.

Настоящеее руководство, въ видѣ брошюры, можетъ служить вѣрнымъ справочнымъ указателемъ, во всѣхъ спорныхъ вопросахъ между игроками любителями, особенно въ тѣхъ случаяхъ, когда импровизація въ ходахъ и положеніяхъ фигуръ касается извращенія этой игры.

Мнѣ приходилось встрѣчать во многихъ любителяхъ шахматной игры самыхъ ярыхъ преслѣдователей ея теоріи. Отказъ теоріи они мотивируютъ такъ: „шахматная игра представляетъ массу самыхъ разнообразныхъ комбинацій, зависящихъ отъ перемѣны одного хода любой партіи, и что не-

возможно же дать какія-либо условленныя теоріею правила играть такъ, а не иначе". Разумѣется это такъ, но они не знаютъ, что теорія шахматной игры вовсе не даетъ правилъ играть такъ, а не иначе, но, создавая правила ходовъ для начала и развитія партій и приводя игры замѣчательныхъ игроковъ, она создаетъ науку игры, со всѣю математическою послѣдовательностію и логикою. Въ этомъ случаѣ она тождественна съ математикою, результатомъ изученія которой является точность, или правильность соображенія мыслей, доставляющая нашимъ сужденіямъ логическую послѣдовательность. Усвоивъ себѣ способность правильно опознавать предметъ, сообразно его свойствъ, человѣкъ въ правѣ считать себя огражденнымъ отъ ошибочныхъ комбинацій, особенно въ тѣхъ случаяхъ, когда выводы должны быть основаны на строгомъ приложеніи истины.

Если результатомъ игры любителей, одинъ получаетъ матъ, ради „зѣвка", то онъ чувствуетъ только досаду и никогда не признаетъ, въ чемъ и правъ, силы своего противника; если же, на оборотъ, матъ полученъ искуснымъ комбинированіемъ ходовъ противника, то вся честь побѣдителю; а это послѣднее дается только послѣдовательнымъ изученіемъ теоріи шахматной игры. Въ разборѣ игръ настоящихъ игроковъ часто мы встрѣчаемъ такіе ходы, значеніе которыхъ выясняется только послѣ 4—5 послѣдующихъ. Очевидно, что способность подобныхъ комбинацій въ ходахъ пріобрѣтается теоріею, а несостоятельность въ объясненіи значенія хода, на которомъ остановились, разбирая партію съ начала, незнаніемъ ея. Вообще же незнаніе теоріи шахматной игры умаляетъ значеніе и силу этой игры, низводитъ ее съ пьедестала умной и серьезной на болѣе низкую степень. Тамъ, гдѣ понимать нечего, и разумъ развиваться не можетъ. Успѣхъ въ шахматной игрѣ зависитъ исключительно отъ умственныхъ способностей игрока.

Если всѣ приведенные доводы и примѣры недостаточны къ привлеченію игроковъ—любителей изучить теорію игры, то по латынской пословицѣ „comparatio non est ratio" предложу на первый разъ, хотя принужденно, розыграть нѣсколько гамбитовъ, или игръ славнѣйшихъ игроковъ и въ нихъ самому убѣдиться и постигнуть прелесть этой царственной игры.

Николай Рыбалтовскій.

ПОСТЕПЕННОЕ ИЗУЧЕНІЕ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

Теперь перейду къ главной задачи, которую я поставилъ себѣ цѣлью,— къ постепенному теоретическому изученію шахматъ.

8	a8	b8	c8	b8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Приведенный здѣсь рисунокъ изображаетъ шахматную доску съ весьма простою нумераціею каждой изъ 64 ея клѣтокъ.

1) Шахматная доска ставится такимъ образомъ, чтобы бѣлая крайняя клѣтка была съ правой руки каждаго игрока.

2) Пишутъ буквы и цифры отъ лѣвой руки къ правой, съ первой клѣтки: a, b, c, d, e, f, g и h и въ верхъ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8. Такимъ образомъ, проводя мысленно линіи отъ буквы вверхъ (перпендикулярно) и отъ цифры вправо (горизонтально), въ мѣстѣ встрѣчи линіи получимъ клѣтку съ извѣстнымъ названіемъ. См. черт.

3) Фигуры ставятся—бѣлыя фигуры: первая Королева (Ферзь, Дама), на полѣ (клѣткѣ) своей масти: d1, въ право отъ нея Король (самая большая фигура)—e1, по сторонамъ двѣ одинаковыхъ фигуры офицеры (Лау-

феры,—Слоны) на c1 и f1. По сторонамъ ихъ Кони на b1 и g1, по сторонамъ ихъ на крайнихъ клѣткахъ—Туры (ладьи, изображенныя башнями пушки) на a1 и h1. Впереди всѣхъ этихъ фигуръ пѣшки на a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2 и h2. Wis-a-wis этому расположенію, бѣлыхъ фигуръ ставятъ черныя. (Всѣ фигуры, кромѣ пѣшекъ часто называются вообще офицерами).

4) Каждая фигура ходитъ только тогда, когда открыто мѣсто, то есть выдвинится впереди ея стоящая фигура. Исключеніе представляетъ конь, который ходитъ и чрезъ другія фигуры, но какъ онъ, такъ и всѣ другія фигуры, перемѣщаютъ свои мѣста только на тѣ клѣтки, которыя не заняты другою фигурою, или когда онѣ могутъ ее взять, поставивъ свою. Въ этомъ случаѣ, конечно, играетъ главную роль разсчетъ, состоящій въ томъ, чтобы сдѣлать матъ Королю, то есть выиграть партію.

5) Оба игрока ходятъ по очереди, дѣлая только одинъ ходъ, при чемъ начинаютъ всегда бѣлые (ходы); очередь же происходитъ въ перемѣнѣ играть бѣлыми.

6) Подъ конецъ партіи, когда уже нѣкоторыя фигуры сняты съ доски, надо разсчитывать силу ихъ такъ: Королева стоитъ 7 пѣшекъ (т. е. она противъ нихъ можетъ сражаться); Тура 4, офицеры и кони каждый по 3 пѣшки.

7) Знаки, принятые въ теоріи, изображающей игры, слѣдующіе.

бѣлые.	черные.	
e2—e4,	e7—e5.	или $\frac{e2—e4.}{e7—e5.}$

Это означаетъ, что фигура поставлена съ извѣстнаго мѣста на другое, Въ дробномъ выраженіи, числитель (верхнее) относится къ бѣлымъ, а знаменатель къ чернымъ. Знакъ 0, или стоящій напр. такъ e4—f5° или e4: f5 означаетъ, что на мѣстѣ f5° (съѣдена) взята фигура противника и, конечно, взявшая стала на это мѣсто. Знакъ +, поставленный на томъ же мѣстѣ означаетъ, что королю сдѣланъ шахъ, то есть, какъ будетъ пояснено ниже, короля желаютъ взять, поражая мѣсто, гдѣ онъ стоитъ, но немогутъ этого сдѣлать въ силу того главнаго правила, что король до конца партіи, остается на доскѣ.

8) „Матъ“ же заключается въ томъ, что Король не можетъ уйти отъ шаха и не можетъ закрыться. Тогда партія его проиграна.

9) Хотя у него не будетъ ни одной фигуры (даже пѣшки). Roi

dépouillie (общипанный король) теорія не принимаетъ. Матъ выражается знакомъ ‡.

10) Есть еще такъ называемый „Патъ". Это такое положеніе короля, когда ему нѣтъ шаха, но вмѣстѣ съ тѣмъ ему некуда идти (всѣ поля заняты), или съ движеніемъ своимъ онъ попадается подъ шахъ фигуры противника, которую не можетъ взять. Но при этомъ и другимъ его фигурамъ, если онѣ имѣются на доскѣ, некуда ходить. Тогда получившій патъ, если небыло условія считать для получившаго таковой 1/2 партіи выиграной (при чемъ, если шли на интересъ, то 1/2 его стоимости) не проигралъ, и партія считается ничьею.

Конечно полезно, если начинающій играть, обратится за разъясненіемъ дѣйствій (хотя первоначальныхъ) къ кому нибудь изъ умѣющихъ играть, тогда ему не прійдется вникать въ каждое слово предлагаемаго мною руководства, а имѣя оное, только провѣрять вѣрность ходовъ и условій силы фигуръ, такъ часто подвергающихся самымъ нелѣпымъ измѣненіямъ у любителей, незнающихъ теоріи. Такъ напр., нѣкоторые ходятъ, начиная партію, двумя фигурами сразу,—это неправильно. Нѣкоторые же утверждаютъ, что король, дошедшій до послѣдней полосы клѣтокъ противника, получаетъ фигуру,—это также не вѣрно, онъ ничего не получаетъ.

11) Такъ какъ вся доска состоитъ изъ 64 квадратовъ, то если проведемъ въ любомъ изъ нихъ діогональ (т. е. соединимъ два противуположныхъ угла), то она составитъ діагональ и другому, выше и въ сторону расположеннаго отъ него квадрата, напр. a1, b2, c3, d4 и т. д. мѣняя слѣдующую цифру и букву; такое движеніе назову діагональнымъ, въ отличіе отъ движенія прямаго, напр. съ a1 (или другой буквы изъ 8) на a2, a3, a4 и т. д.; или съ h3 на h8, то есть вдоль и поперекъ,—движеніе прямое.

12) Пѣшка ходитъ только *впередъ* на одну клѣтку; но при движеніи съ мѣста ихъ первоначальнаго стоянія, она можетъ, по желанію игрока, о чемъ онъ не обязанъ предупреждать своего противника, быть передвинута на одно или сразу на два поля впередъ. Пѣшка—единственная фигура, которая бьетъ (т. е. беретъ фигуру противника) не въ направленіи своего движенія, а вкось, по діагонали, при чемъ становится на мѣсто взятой фигуры. Напр., съ a2, b3, и съ b3 на c4 или на a4. Если пѣшка идетъ сразу на 2 клѣтки, то непріятельская пѣшка (только пѣшка, а не другія

фигуры) могутъ брать ее „en passant“, т. е. если пѣшка идетъ съ a2 на a4, а непріятельская пѣшка стоитъ на b4, то послѣдняя беретъ ее и становится на a3. Но объ этомъ игроки, одинъ другаго не обязаны предупреждать, это доброя воля, можно и не брать при первой возможности, а другой разъ, въ той же партіи, взять.

Если пѣшка достигнетъ линіи фигуръ противника (считая отъ бѣлыхъ, 8-ю полосу квадратовъ)—непріятельской арміи, то она превращается въ любую фигуру, дѣйствующую на ея правахъ. Словомъ на доскѣ можетъ быть 2, 3 и болѣе королевъ или другихъ фигуръ. Такое правило существуетъ вездѣ, кромѣ Италіи, гдѣ берутъ слѣдующую недостающую (съѣденную) фигуру.

Здѣсь я позволю сказать нѣсколько словъ въ защиту того, что принялъ систему объясненія ходовъ и значенія фигуръ начиная съ самой меньшей и въ началѣ игры менѣе важной.

Дѣло въ томъ, что каждый начинающій учиться играть, разставивъ фигуры, по вышесказанному, захочетъ ими дѣйствовать, начиная съ тѣхъ, которыя стоятъ впереди, а это суть пѣшки. И здѣсь весьма полезно, если начинающій усвоитъ себѣ, что, выдвигая пѣшки, онъ открываетъ мѣсто—поле дѣйствія для другихъ сильнѣйшихъ фигуръ, о силѣ которыхъ сказано выше. Наконецъ, первое правило говоритъ за то, что одна фигура почти никогда не дѣлаетъ мата, а всегда въ связи съ другими (при взаимной ихъ поддержкѣ).

13) Конь ходитъ (и чрезъ другія фигуры) на третье мѣсто отъ себя, по ломанной линіи. Напр. съ мѣста b1 на a3, или d2; если же онъ находится на серединѣ доски, или на 3 клѣткѣ отъ ея края, то онъ поражаетъ (т. е. можетъ перемѣнить мѣсто) 8 клѣтокъ, напр. съ e4-го на g5, g3, f2, d2, c3, c5, d6 и f6. Разумѣется если эти мѣста не заняты своими фигурами, число которыхъ уменьшиться только тогда, если ихъ возметъ непріятель.

14) Слоны (Лауферъ, офицеръ) имѣютъ движеніе только по діагонали своей масти, до конца или меньшаго числа клѣтокъ, т. е. слонъ, стоящій на бѣломъ полѣ, никогда не можетъ встать на черное.

15) Ладьи (туръ-пушки) движутся на любое разстояніе по прямому направленію и, на этомъ разстояніи, берутъ непріятельскія фигуры.

16) Ферзь (дама, Королева) послѣ Короля самая важная, но только по силѣ дѣйствія, движется какъ тура и какъ любой изъ офицеровъ.

17) Король движется по любому направленію, но можетъ дѣлать всякій разъ лишь одинъ шагъ, т. е. переходитъ лишь на ближайшее къ нему поле; напр. съ f2 онъ можетъ пойти на f1, g1, g2, g3, f3, e3, e2 и e1, и больше никуда. Наибольшее число полей, на которыхъ король можетъ ступить съ занимаемаго имъ мѣста, не превышаетъ 8; наименьшее (если король стоитъ на одномъ изъ угольныхъ полей)—3. Въ направленіи своего хода онъ можетъ также бить непріятельскія шашки, но не со стороны ихъ дѣйствія, за исключеніемъ однако непріятельскаго короля. И вообще короли немогутъ подходить другъ къ другу непосредственно; по меньшей мѣрѣ одно поле всегда должно раздѣлять ихъ. Если при этомъ короли стоятъ другъ противъ друга по прямому, а не косвенному направленію, то такое положеніе называется *оппозиціею.* Въ окончаніи партій, когда на доскѣ остается уже очень мало шашекъ, чрезвычайно важно первому занять оппозицію—такимъ образомъ можно успѣшно оттиснять непріятельскаго короля и черезъ то выиграть партію. Если какая либо изъ шашекъ сдѣлаетъ прямое направленіе на короля, угрожая взять его слѣдующимъ ходомъ, то объ этомъ необходимо предварить, произнося всякій разъ вслухъ слово „Шахъ". Подъ шахъ король не въ правѣ остановиться. Равно, король обязанъ уклониться отъ сдѣланнаго ему шаха. Этого онъ можетъ достигнуть или перемѣнивъ свое мѣсто, или заслонившись своею шашкою, или наконецъ взявъ аттакующую шашку. Если игра пришла въ такое положеніе, что король неможетъ ни сойти, ни инымъ способомъ избавиться отъ шаха, то тогда ему матъ, и партія проиграна. Сдѣлать непріятельскому королю шахъ и матъ—конечная цѣль игры.

Кромѣ своихъ обыкновенныхъ движеній, король, однажды въ партіи, можетъ сдѣлатъ ходъ одновременно съ одной изъ своихъ ладьей, ему одному свойственной,—*рокировать.* Рокировка заключается въ томъ, что одна изъ ладьей придвигается плотно къ королю, а послѣдній, перешагнувъ черезъ нее, становится рядомъ съ нею съ противоположной стороны. Рокировка составляетъ одинъ нераздѣльный ходъ. Напр., если ладьи стоятъ на a1 и h1, король на e1, то можно рокировать или поставить ладью a1 на d1, а короля на c1; или же ладью h1 на f1, а короля на g1.

Рокировать дозволяется лишь въ слѣдующихъ случаяхъ:

1) Если линія между королемъ и той ладьей, съ которою желаютъ рокировать, совершенно не занята ни своими, ни непріятельскими шашками.

2) Если ни король, ни та ладья въ теченіе партіи не трогались съ своихъ мѣстъ.

3) Если король не находится подъ шахомъ.

4) Если ни одно изъ полей, которыя король долженъ пройти при рокировкѣ, не находятся въ данный моментъ подъ ударомъ, т. е. нельзя рокировать черезъ шахъ.

5) Если король, послѣ рокировки, не станетъ подъ шахомъ, т. е. если свободно отъ удара то поле, на которое онъ долженъ стать послѣ рокировки. Положимъ, что положеніе бѣлыхъ шашекъ слѣдующее: король на e1, ладья a1, слонъ c1, пѣшки a2, c2, d2; черныхъ: король c8, ферзь f6, ладья e8, слонъ g4, конь b3, тогда бѣлый—даже если его король и ладья не трогались еще съ своихъ первоначальныхъ мѣстъ,—не можетъ рокировать, ибо линія рокировки еще занята слономъ c1, даже и по удаленіи этого слона нельзя было бы рокировать, ибо бѣлый король находится подъ шахомъ ладьи e8. Если снять съ доски эту ладью, то и тогда бѣлый не въ правѣ рокировать, ибо, при рокировкѣ, король долженъ пройти черезъ поле d1, аттакованное чернымъ слономъ g4; и снявъ этого слона съ доски, рокировка все таки была бы невозможна для бѣлыхъ, ибо король, ставъ послѣ рокировки на поле c1, очутился бы подъ шахомъ чернаго коня на b3. Только по удаленіи и этого коня, рокировка стала бы возможною для бѣлыхъ. То, что ладья a1 аттакована непріятельскимъ ферземъ, это не препятствуетъ рокировкѣ. Равно непрепятствуетъ рокировкѣ то, если король до рокировки получалъ шахъ, отъ котораго онъ избавился не самъ, взявъ аттакующую шашку или заслонившись своею шашкою. Наконецъ, при рокировкѣ ладья можетъ, ставъ на новое мѣсто, дѣлать шахъ непріятельскому королю. Теперь бѣлый рокируетъ, поставивъ ладью a1 на d1 и короля e1 на c1. Король при рокировкѣ всегда становится на поле одинаковаго цвѣта съ тѣмъ, которое онъ занималъ до рокировки, и дѣлаетъ при этомъ два шага вмѣсто одного, какъ обыкновенно.

18) Еще есть положеніе короля, когда онъ стоитъ закрытымъ своею или непріятельскою фигурою, недѣйствующею въ этомъ направленіи, но за собою имѣющую другую, когда отодвинувъ первую получается шахъ. Напр., бѣлый король на d1, черн. фигура на d6, а сзади черн. ферзь на d7 (или дальше). Такое положеніе весьма опасно, и его надо избѣгать.

Еще слѣдуетъ замѣтить, что при отдачѣ впередъ одной, двухъ или трехъ фигуръ, т. е., если съ доски будетъ снята тура, король имѣетъ право рокировки въ эту сторону, дѣлая движеніе, какъ сказано выше. Это обоз-

начается знакомъ 0—0, и знакомъ 0—0—0, если въ сторону, гдѣ стояла королева.

19) Цѣль шахматной игры состоитъ въ томъ, чтобы дать матъ непріятельскому королю, т. е. поставить его въ такое положеніе, чтобы онъ не былъ въ состояніи какимъ либо способомъ избавиться отъ сдѣланнаго ему шаха.

Ходъ, которымъ дается королю этотъ послѣднiй, ни чѣмъ неотвратимый шахъ, долженъ быть возвѣщенъ вслухъ словами: „шахъ и матъ"; иначе выйдетъ слѣпой матъ, который хотя и заключаетъ игру въ пользу сдѣлавшаго шахъ игрока, но побѣда при этомъ является скорѣе счастливымъ случаемъ, чѣмъ результатомъ основательнаго разсчета.

Если матъ происходитъ отъ того, что король до такой степени окруженъ своими и непріятельскими шашками, что не можетъ выйти изъ подъ шаха, то такой матъ называется спертымъ матомъ.

Хотя каждый шахъ, т. е. всякое прямое нападеніе на короля, вслѣдствіе котораго онъ можетъ быть взятъ слѣдующимъ ходомъ, долженъ быть возвѣщенъ вслухъ, но даже и въ случаѣ этого не будетъ сдѣлано, получившій шахъ все же обязанъ отвратить его. Въ противномъ случаѣ всѣ ходы, сдѣланные (ходы) послѣ того какъ король сталъ подъ шахомъ, отставляются и переигрываются, или партія признается уничтоженною.

Тоже правило наблюдается и въ томъ случаѣ, если король самъ себя поставитъ подъ шахъ, а противникъ того не замѣтитъ. Словомъ, король никогда даже и на одинъ ходъ не долженъ оставаться подъ шахомъ.

Если король и нестоитъ подъ шахомъ, но таковой можетъ быть ему сдѣланъ удаленіемъ шашки, прикрывающей короля отъ шаха, то это называется шахъ—на вскрышку, демаскированный шахъ. Шашки удалять нельзя

20) Какого цвѣта шашками играть и кому первому начинать, это разрѣшается до начала игры жребіемъ. Обыкновенно, получившій бѣлыя шашки пріобрѣтаетъ съ тѣмъ вмѣстѣ и право выступки. Въ слѣдующихъ партіяхъ цвѣтъ и первый ходъ попеременно мѣняются между партнерами. Выигравшій не пріобрѣтаетъ права начинать.

Такъ какъ далеко не все равно, какого цвѣта шашками играть, то начинающему необходимо пріучаться умѣть играть какъ черными, такъ и бѣлыми

21) Выступка дѣлается всегда лишь одною шашкою; иные начинаютъ двумя, но это неправильно: выступка двумя шашками слишкомъ увеличиваетъ преимущество перваго хода; и между хорошими игроками никогда не имѣетъ мѣста.

22) Кто дотронется до шашки, долженъ играть ею: pièce touchée pièce jouée.

Если начинающему правило это покажется слишкомъ строгимъ, онъ можетъ до времени держаться другаго.

Во всякомъ случаѣ, разъ сдѣланный ходъ неотставляется; иначе нельзя научиться правильной игрѣ.

23) Если шашки разставлены или доска положена неправильно, то ошибка можетъ быть исправлена лишь въ томъ случаѣ, когда съ обѣихъ сторонъ сдѣлано не болѣе четырехъ ходовъ. Въ противномъ случаѣ игра продолжается не смотря на неправильность.

24) Во время игры всякій разговоръ и особенно совѣты и критическія замѣчанія зрителей строжайше воспрещаются.

25) Многіе игроки имѣютъ привычку предварять о нападеніи на ферзя словами: „шахъ королевѣ"; предупрежденіе это нетребуется правилами игры.

26) Если король, не находясь въ данный моментъ подъ шахомъ, неможетъ сдѣлать никакого хода, не ставъ подъ шахъ, а прочими своими шашками тоже не можетъ ходить,—то такое положеніе называется патомъ. Игра ничья.

27) Выиграть партію можно—лишь сдѣлавъ матъ противнику; если этого нельзя достичь, то партія считается ничьей. Но кто сдаетъ игру, невыжидая мата, тотъ все равно считается проигравшимъ.

28) Ничьей партія бываетъ въ слѣдующихъ случаяхъ:

a. Если ни одинъ изъ играющихъ не располагаетъ достаточными средствами для сдѣланія мата противнику; напр., если остается король противъ короля и двухъ коней, или король и ладья противъ короля и слона и т. п.

b. Если съ обѣихъ сторонъ повторяются одни и тѣже ходы, въ особенности если одна сторона постоянно дѣлаетъ другой шахъ (вѣчный шахъ).

c. Если одному изъ королей патъ.

Наконецъ, можетъ случиться, что одна изъ сторонъ, хотя обладаетъ достаточными средствами для мата, но по неопытности не можетъ скоро достичь этой цѣли, или дѣлаетъ пустые ходы. Въ такихъ окончаніяхъ, матеріально слабѣйшій игрокъ вправѣ потребовать, чтобы ему сдѣлали матъ по крайней мѣрѣ не позже 50-го хода, въ противномъ случаѣ игра признается ничьей. Это легко можетъ случиться, если остается два коня и слонъ противъ ферзя (разумѣется при короляхъ); или ладья и пѣшка противъ ферзя.

d. Можно избѣгнуть мата и сдѣлать ничью, если дѣлать одинъ и тотъ

же шахъ, отъ котораго король противника не можетъ ни уйти, ни закрыться (50 разъ).

29) Правилами игры отнюдь не требуется оставлять непріятельскому королю по крайней мѣрѣ одну шашку, для того, чтобы сдѣлать ему матъ. Поэтому, нѣкоторые неправильно полагаютъ, что одинокій король, roi depouille равняется розыгрышу, ничьей.

Начинающій долженъ стремиться не столько къ выигрышу, какъ къ уразумѣнію духа игры; онъ долженъ внимательно слѣдить за игрой своего противника и стараться найти причины своего пораженія. Къ этой цѣли ведетъ также внимательное разыгрываніе образцовыхъ партій, во множествѣ напечатанныхъ въ шахматныхъ сборникахъ. Образцовую партію надлежитъ повторить на доскѣ столько разъ, пока учащійся будетъ въ состояніи разыграть ее наизусть; тогда пусть онъ внимательно вдумывается въ причины каждаго сдѣланнаго хода, стараясь угадать планъ и намѣренія игравшихъ, причины побѣды и пораженія. Садясь за шахматную доску, необходимо держаться слѣдующаго правила: никогда не дѣлать хода, не выяснивъ себѣ его цѣли, не осмотрѣвшись всѣ ли свои шашки защищены, невыяснивъ съ какою цѣлью сдѣланъ ходъ противника и какъ онъ можетъ отвѣтить на предполагаемый ходъ.

Въ первые ходы лучше всего открывать линіи слоновъ и ферзя, выдвигая впередъ центральныя пѣшки; за симъ, кони и слоны наиболѣе способны завязать битву. Не годится слишкомъ рано вводить въ игру ферзя, ибо противникъ легко можетъ принудить его къ отступленію своими мелкими офицерами, развивая въ тоже время свои силы. Въ началѣ игры ферзя нерѣдко съ выгодою можно ставить на вторую клѣтку ферзева слона.

Надлежитъ избѣгать безполезной мѣны равносильными фигурами, ибо таковая обыкновенно ни къ чему не ведетъ. Мѣна полезна въ особенности лишь тогда, когда противникъ уже и безъ того въ матеріальномъ ущербѣ; тогда всякая мѣна еще болѣе ослабляетъ его. Равно мѣна полезна и въ видахъ выигрыша времени, расчищенія мѣста, или для разрушенія плановъ противника, дорожащаго для осуществленія ихъ той или другой шашкой. Слѣдуетъ обезпечить фланги, т. е. крайнія фигуры, для чего имѣть постоянную связь въ пѣшкахъ. Особенно опасны мѣста b2 и g2, при уходѣ офицеровъ, защищающихъ эти пѣшки, у противника же (у черныхъ) мѣста b7 и g7.

30) Такъ какъ всѣ пѣшки, при первомъ положеніи ихъ на доскѣ, защищены сзади стоящими фигурами, то въ случаѣ отдачи впереди одной изъ

нихъ, пѣшка стоящая противъ нее выдвигается впередъ подъ защиту пѣшки рядомъ стоящей. Впрочемъ объ этомъ надо предупредить (въ условіи), иначе всѣ фигуры остаются на своихъ мѣстахъ.

31) Становясь въ положеніе бѣлыхъ, всегда начинающихъ партію, самый скорый матъ (дѣтскій матъ) можно сдѣлать двумя способами:

Если бѣлые ходятъ (обыкновенное начало игры, выгоднѣйшее для развитія силъ фигуръ), съ e2 на e4, черные съ f7—f6, затѣмъ бѣлые d2—d3 (или какой другой ходъ), черные g7—g5, бѣлые d1—h5 и (матъ). Еще можно:

бѣлые.	черные.
e2 — e4,	e7 — e5.
f1 — c4,	d7 — d6.
d1 — h5,	Какой либо ходъ, незащищающій мѣста f7.
h5 — f7,	

Эти мѣста, у черныхъ f7, у бѣлыхъ f2 суть самыя слабѣйшія. Ихъ защита, или конемъ, или ферземъ.

32) Затѣмъ рекомендую обратиться къ началамъ игоръ, приведеннымъ въ семъ руководствѣ.

Это дебюты, приведены какъ лучшіе по возможности развить партію, выходомъ большаго числа фигуръ.

~~~~~~~~

И такъ начинающему играть, смѣю рекомендовать вышеприведенныя правила, а затѣмъ, если нѣтъ хоть посредственнаго руководителя, то начать игру по нижеприводимымъ дебютамъ и гамбитамъ.

Король и пѣшка противу Короля. Пѣшка доводится если король противника отойдетъ отъ положенія wis-a-wis..

Есть еще нѣкоторые замѣтки относительно оканчиванія партій. Напримѣръ: пѣшка бѣлая стоитъ на c4, король на d3, черный на f7. Важно непустить чернаго короля противу себя на одну клѣтку.

Бѣлые d3 — d4.

Черные f7 — e6. ошибочно хотя поправимо.

e4 — c5.

c6 — d7.

c5 — b6.

d7 — c8.

c4 — c5.

d8 — b8.
~~~~~~~~

Бѣлые c5 — c6.

Черные b8 — c8.

c6 — c7 и доведена.

Королю надо было идти на e7 и далѣе на d7 или на d6.

Въ свою очередь королю бѣлыхъ надо идти впереди чтобы стать wis-a-wis съ чернымъ а затѣмъ ходами пѣшки заставить чернаго стать съ боку тогда пѣшка доведена, розыграемъ этотъ же случай, предполагая, что, при начальномъ ходѣ бѣлыхъ, черный король сдѣлаетъ ошибку:

1) d3 — d4. / f7 — e8.

2) d4 — d5. / e8 — d8.

3) d5 — c6. / d7 — c8.

4) c6 — b6. / c8 — d7.

5) b6 — b7. / d7 — d6.

6) b7 — b6. / d6 — d7.

7) c4 — c5. / d7 — d8.

Пѣшка доводится, ибо вмѣсто d7—d8, слѣдуетъ идти съ d7—c8 затѣмъ на b8.

2) Туръ при королѣ противу короля. Дѣлаетъ матъ только при положеніи, когда король противника на послѣднемъ ряду клѣтокъ, а аттакующій король противу него. Такъ загнавъ короля шахами на какую либо изъ клѣтокъ буквы a, (напр. на a4) ставятъ короля на c4 а турой идутъ (напр. съ b1) на этотъ рядъ, на a1 и ‾|‾.

3) 2 туры (безъ помощи короля) дѣлаютъ королю противника матъ, двигаясь съ одного ряда на другой, для чего онѣ могутъ стоять по діагонали, напр. одна на a1, другая на b2 и двигаются впередъ по очереди на 1 клетку, или одна на a1, другая на h2. (Разумѣется если король противника впереди ихъ) но не должно допускать его къ прикосновенію къ турамъ въ діагональномъ положеніи, для чего надо, при приближеніи его, перенести туру на другой конецъ. Скажу далѣе, что:

4) 2 коня мата не дѣлаютъ.

5) 2 слона даютъ матъ королю только въ углѣ, при чемъ король ихъ долженъ быть близокъ къ противнику. Но надо остерегаться пата.

6) Конь и слонъ даютъ матъ въ угольномъ полѣ; это самый трудный матъ противъ одного короля.

7) Ферзь, какъ сильнѣйшая фигура только иногда можетъ проиграть противъ ладьи и слона.

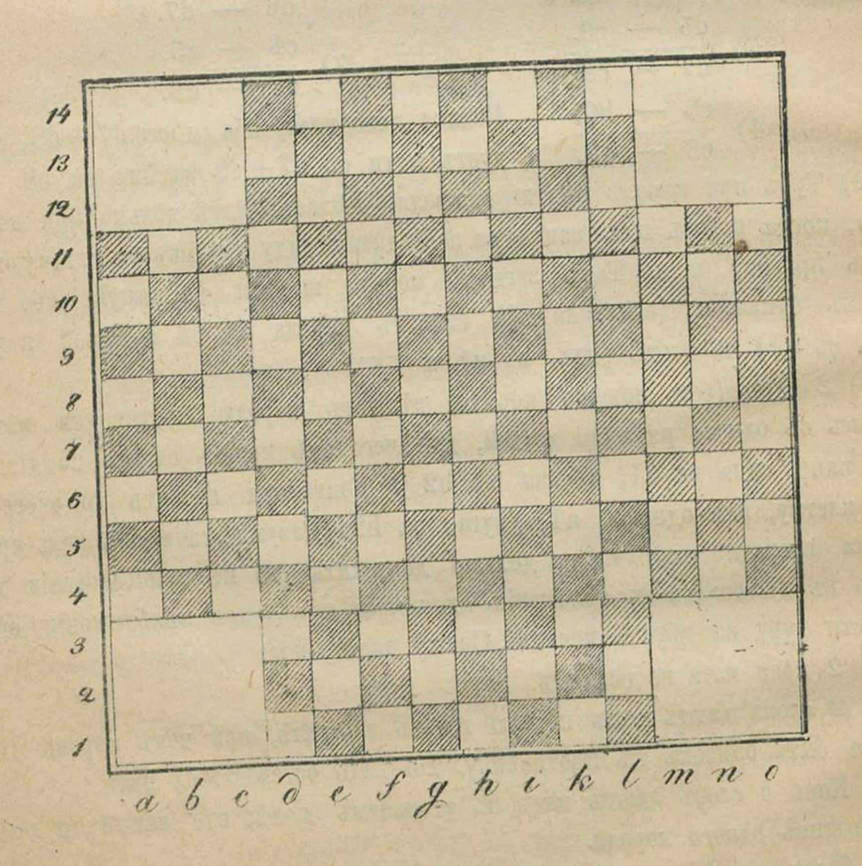
Противъ двухъ туръ она можетъ сдѣлать ничью.

ШАХМАТНАЯ ИГРА ВЧЕТВЕРОМЪ.

Эта игра, какъ бы карточная въ вистъ, или въ винтъ, доставляетъ возможность играть сразу четыремъ игрокамъ.

Въ обыкновенной шахматной доскѣ прибавляютъ, съ каждой стороны по 3 ряда клѣтокъ, всего по 24, такъ что игра происходитъ на 160 клѣтокъ.

Нумераціи (названія) для клѣтокъ еще не выработано, а потому предлагаю простѣйшій способъ, какой показанъ на чертежѣ. Здѣсь весьма легко запомнить, что послѣдніе 3 ряда во всѣхъ углахъ какъ для буквъ, такъ и для цифръ,—пустые*).



*) Достигнувъ свободно играть одну партію „al'aveugle“ въ игрѣ вдвоемъ, по существующей для того нумераціи клѣтокъ, успѣшно игралъ партію „al'aveugle“ въ четверной игрѣ, по предлагаемой выше нумераціи.

Правило этой игры таковое:

1) Шахматная доска ставится какъ сказано на чертежѣ, а за тѣмъ 4 игрока, изъ коихъ 2 (Wis-a-wis) играютъ черными (разныхъ величинъ) а 2 (также сидящіе другъ противъ друга) бѣлыми.

2) Шашки разставляются на послѣднихъ двухъ рядахъ (на 16 клѣткахъ) съ каждой стороны, при чемъ королева всегда съ лѣва отъ короля, такъ что короли союзниковъ не прійдутся другъ противъ друга.

3) Ходятъ, дѣлая по одному ходу, по очереди отъ правой руки къ лѣвой. При чемъ съ первыхъ двухъ ходовъ, шашекъ не бьютъ.

4) Пѣшка, достигшая 8 клѣтки своего хода получаетъ любую фигуру.

5) Шашки союзниковъ не бьютъ другъ друга, короли ихъ могутъ стать рядомъ и, напротивъ онѣ взаимно защищаются и тѣмъ дѣйствуютъ сильнѣе на шашки противниковъ.

6) Кто сдѣлаетъ ходъ неправильный, или пойдетъ шашкою другаго, то противники могутъ потребовать—считать этотъ ходъ дѣйствительнымъ, или отставить, какъ найдутъ для себя выгоднымъ.

7) Союзникамъ дозволяется совѣтоваться только въ томъ случаѣ, когда одному изъ нимъ матъ, или патъ. Но вообще за присовѣтованный ходъ, противные союзники имѣютъ право того, кто принялъ совѣтъ лишить этого хода, т. е., лишить его вовсе одного хода.

8) Король не остается подъ шахомъ и, если даже объ этомъ не было возвѣщено словомъ „шахъ королю", то все же въ слѣдующій ходъ онъ уходитъ изъ подъ шаха; если этого сдѣлать нельзя,—ему матъ.

9) Вообще король подъ шахомъ стоять не можетъ и его, хотя съ слѣдующимъ ходомъ надо устранить.

10) Шахъ ферзю объявляется только тѣмъ, чья фигура дѣлаетъ шахъ. Если шаху необъявлено, то ее взять нельзя и со слѣдующимъ ходомъ ее отводятъ. Если же противникъ самъ поставитъ, то это правило несуществуетъ.

11) Партія выиграна, если обоимъ королямъ противника матъ. Во всѣхъ другихъ случаяхъ партія ничья.

Всѣ другія правила, напр. рокировка, ходъ пѣшки на два поля, брать пѣшку en possent и т. д. (не поименованныя выше) тѣже, что и въ игрѣ въ двоемъ.

Въ самомъ же веденіи игры слѣдуетъ спѣшить выводомъ ферзя и слоновъ (обратно партіи въ двоемъ) и, подкрѣпленному фигурами союзника,

стараться нападать на слабѣйшаго игрока, заматовавъ котораго, уже двойными силами броситься на другаго. Въ этой игрѣ особенно опасенъ противникъ, сидящій съ лѣвой руки отъ васъ, такъ какъ онъ сразу парализуетъ ваши дѣйствія.

Составъ самой игры (изобрѣтеніе недавнее) и сдѣланныя въ ней уклоненія отъ игры вдвоемъ никакъ нельзя считать ея усовершенствованіемъ. Уже самая несамостоятельность игрока, зависимость его отъ другаго, частыя принаравливанія къ игрѣ своего союзника,—все это извращаетъ прелесть и духъ этой высокой игры. Изобрѣтеніе ея вѣроятно имѣло цѣлью привлечь разомъ большее число игроковъ, связанныхъ, какъ въ карты, общимъ дѣломъ. Въ этой игрѣ невозможно усовершенствованіе и геній ума, складывающіи комбинаціи на 4—6 и 7 ходовъ впередъ. Первое переходитъ въ съигровку, въ принаровливаніе къ одному и тому же союзнику, а при этомъ условіи, проявленіе втораго немыслимо. Въ этой игрѣ постоянно нарушается правило не переговоровъ о ходахъ и послѣдующихъ имъ ошибкахъ. Переговоры эти, неподчиняются никакимъ запретамъ, какъ и въ винтъ, они являются, даже при строгомъ ихъ преслѣдованіи, послѣ хода, но часто приносятъ ущербъ игрѣ, такъ какъ въ послѣдующихъ ходахъ, чего нѣтъ въ картахъ, можетъ отразиться ихъ вліяніе: совѣтъ можетъ быть принятъ.

Мысль, даже игрока первой силы, не можетъ функцироваться разъ организмъ его въ ненормальномъ состояніи; а это возбужденіе происходитъ отъ союза двухъ игроковъ, гдѣ, по такъ свойственному человѣку увлеченію, каждый развиваетъ и преслѣдуетъ свой планъ, а слѣдовательно главнаго,—согласія и общей цѣли нѣтъ. Правда, нѣкоторые ставятъ, являющійся здѣсь другой факторъ,—порядокъ ходовъ, такъ высоко, въ смыслѣ болѣе глубокомысленнаго разсчета ходовъ, что считаютъ игру эту выше игры вдвоемъ, но этому урегулирующимъ недостаткомъ является опять таки зависимость отъ союзника и потому едвали когда игра эта достигнетъ до большаго развитія употребленія ея, какъ мы встрѣчаемъ теперь.

Игры игроковъ первой силы.

Далѣе, начинающему играть необходимо прибѣгнуть къ разбору гамбитовъ и дебютовъ знаменитыхъ игроковъ.

Самый простѣйшій гамбитъ, легко могущій возникнуть въ обыкновенной игрѣ, это гамбитъ „Эванса", нѣсколько партій котораго здѣсь привожу.

1.

Гамбитъ „Эванса".

Морфи.	Горвицъ.	Морфи.	Горвицъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.	18. f3 : e5.	c7 : e5.
2. g1 — f3.	b8 — c6.	19. f2 : f4.	e5 : c3.
3. f1 — c4.	f8 — c5.	20. b3 : c3.	g6 : f6.
4. b2 — b4.	c5 — b4°.	21. c3 — c5.	f6 — f8.
5. c2 — c3.	b4 — a5.	22. d1 — d6.	f8 — f5.
6. d2 — d4.	e5 — d4°.	23. d6 — d5.	f5 — f8.
7. 0 — 0.	h7 — h6.	24. c5 — a5.	f8 — f6.
8. d1 — b3.	d8 — f6.	25. f4 — f5!	b7 — b6.
9. e4 — e5.	f6 — g6.	26. a5 — e1.	e6 — e5?
10. c3 ÷ d4.	g8 — e7.	27. d5 — e5+.	e8 — f7.
11. d4 — d5.	c6 — d8.	28. e1 — e4.	f6 — c6.
12. d5 — d6.	e7 — c6.	29. e5 — e7+.	f7 — g8.
13. c1 ÷ a3.	d8 — e6.	30. e7 : g7+!	g8 ÷ g7.
14. c4 : e6.	f7 : e6.	31. e4 — e7+.	g7 — g8.
15. d6 : c7.	a5 : c7.	32. e7 — f8+.	g8 — h7.
16. b1 — c3.	a7 — a6.	33. f8 — f7 −|−.	
17. a1 — d1.	c6 : e5.		

2.

Гамбитъ „Эванса".

Морфи.	NN.	Морфи.	NN.
1. e2 — e4.	e7 — e5.	8. d1 — b3.	d8 — f6.
2. g1 — f3.	b8 — c6.	9. e4 — e5.	d6 : e5.
3. f1 — c4.	f8 — c5.	10. t1 — e1.	g8 — e7.
4. b2 — b4.	c5 ÷ b4.	11. c1 — g5.	f6 — g6.
5. c2 — c3.	b4 — a5.	12. g5 : e7.	c6 : e7.
6. 0 — 0.	d7 — d6.	13. f3 : e5.	g6 — b6.
7. d2 — d4.	e5 : d4.	14. c4 — b5+.	c7 — c6.

Морфи.	NN.
15. b3 : f7+.	e8 — d8.
16. e5 : c6+.	e7 — c6.
17. b5 : c6.	b6 — c5.
18. c3 : d4.	c5 — d6.
19. f7 : g7.	a5 : e1.
20. g7 : h8+.	d8 — c7.
21. h8 : h7+.	c8 — d7.
22. c6 : d7.	d6 · d4.
23. d7 — b5+.	c7 — b6.
24. b1 — c3.	e1 : c3.
25. a1 — b1.	a8 — d8.
26. b5 — a6+.	b6 — a5.
27. b1 — b5+.	a5 — a4.
28. h7 — c2+.	a4 — a3.
29. c2 — b3 —|—.	

3.

Гамбитъ „Эванса“.

Киппингъ.	Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. g1 — f3.	b8 — c6.
3. f1 — c4.	f8 — c5.
4. b2 — b4.	c5 : b4.
5. c2 — c3.	b4 — c5.
6. d2 — d4.	e5 : d4.
7. c3 : d4.	c5 — b6.
8. d4 — d5.	c6 — a5.
9. c4 — d3.	d7 — d6.
10. c1 — b2.	g8 — f6.
11. h2 — h3.	0 — 0.
12. 0 — 0.	f6 — h5.
13. d1 — d2.	f7 — f5.
14. b1 — a3.	h5 — g3.
15. f1 — e1.	f5 : e4.
16. d3 : e4.	c8 — f5.
17. e4 : f5.	g3 : f5.
18. e1 — e4.	d8 — d7.
19. b2 — c3.	b6 — c5.
20. a3 — c2.	b7 — b6.
21. d2 — g5.	a8 — e8.
22. a1 — e1.	e8 : e4.
23. e1 : e4.	h7 — h6.
24. g5 — g4.	f8 — f7.

4.

Гамбитъ „Эванса“.

Е. И. В. Великій кн. Константинъ Николаевичъ.	И. С. Шумовъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. g1 — f3.	b8 — c6.
3. f1 — c4.	f8 — c5.
4. b2 — b4.	c5 — b4.
5. c2 — c3.	b4 — a5.
6. 0 — 0.	g8 — f6.
7. f3 — g5.	0 — 0.
8. g5 : f7.	f8 : f7.

Е. И. В. Великій кн. Константинъ Николаевичъ.	И. С. Шумовъ.
9. c4 : f7+.	g8 : f7.
10. f2 — f4.	a5 — b6+
11. g1 — h1.	d7 — d6.
12. f4 : e5.	d6 : e5.
13. d2 — d4!	e5 : d4.
14. e4 — e5.	c6 : e5.
15. d1 — h5+.	e5 : g6.
16. h5 : h7.	d8 — d5.
17. c1 — h6.	c8 — f5.
18. h7 : g7+.	f7 — e6.
19. f1 — e1+.	f6 — e4.
20. b1 — d2.	g6 — e5.
21. c3 — c4!	d5 — c6.
22. d2 — f3.	e5 : f3.
23. g2 — f3.	d4 — d3.
24. e1 : e4+.	f5 : e4.
25. a1 — e1!	e6 — d6.
26. h6 — f4+.	d6 — c5.
27. e1 — e4.	a8 — d8.
28. f4 — e3+.	c5 — b4.
29. g7 — b2+.	b4 — a5.
30. b2 — a3+.	и въ 3 хода матъ.

5.

Гамбитъ „Эванса“.

Э. Шифферсъ.	Баронъ Нольде.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. g1 — f3.	b8 — c6.
3. f1 — c4.	f8 — c5.
4. b2 — b4.	c5 : b4.
5. c2 — c3.	b4 — c5.
6. d2 — d4.	e5 : d4.
7. c3 — d4⁰.	c5 — b6.
8. 0 — 0.	d7 — d6.
9. b1 — c3.	c6 — a5.
10. c1 — g5.	f7 — f6.
11. g5 — h4.	g8 — h6.
12. e4 — e5.	g7 — g5?
13. f3 : g5.	c8 — g4.
14. e5 : f6.	мастерское пожертвованіе ферзя.
. . . .	g4 : d1.
15. f1 — e1+.	e8 — d7.
16. c4 — e6+.	d7 — c6.
17. d4 — d5+.	c6 — c5.
18. g5 — e4+.	c5 — c4.
19. e1 : d1.	b6 — d4.
20. a1 — b1.	d4 : c3.
21. d1 — c1.	h8 — g8.

Бѣлые объявляютъ матъ въ 6 ходовъ.

22. c1 : c3+.	c4 — d4.
23. b1 — b4+.	a5 — c4.
24. b4 — c4+.	d4 — e5.
25. f2 — f4+.	e5 : f4.
26. e4 — g5+.	f4 — e5.
27. g5 — f3 ‡.	

6.

Непринятый Гамбитъ „Эванса“.

	Ланге.	Уайтъ.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	g1 — f3.	b8 — c6.
3.	f1 — c4.	f8 — c5.
4.	b2 — b4.	c5 — b6.

Это вѣрнѣйшій способъ отказать опасный Гамбитъ „Эванса“.

	Ланге.	Уайтъ.
5.	b4 — b5.	c6 — a5.
6.	f3 : e5.	d8 — f6.
7.	c4 : f7+.	e8 — f8.
8.	d2 — d4.	d7 — d6.
9.	f7 : g8.	d6 : e5.
10.	g8 — d5.	b6 : d4.
11.	0 — 0.	d4 : a1.
12.	f2 — f4.	a1 — d4+
13.	g1 — h1.	f8 — e8.
14.	f4 : e5.	f6 : e5.
15.	d5 — f7+.	e8 — e7.
16.	b1 — c3.	c7 — c6.
17.	c1 — a3+.	c6 — c5.
18.	c3 — d5+.	e7 — d8.
19.	c2 — c3.	a5 — c6.
20.	c3 — d4°.	e5 : d4.
21.	d1 : d4.	c5 : d4.
22.	a3 — e7+.	d8 — d7.
23.	f1 — c1.	c6 — e5.
24.	c1 — c7 ‑|‑.	

Слѣдующія приведенныя партіи, (гамбитъ слона и французскій дебютъ, по 35 ходовъ, Giuco Piano въ 69 ходовъ) привожу какъ болѣе упорныя, съ той и другой стороны, изъ чего можно считать почти равенство силы ходовъ обоихъ противниковъ.

7.

Слоновый Гамбитъ

	Янишъ и Шумовъ. (Бѣлые).	Урусовъ и Михайловъ. (Черные).
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	f2 — f4.	e5 : f4.
3.	f1 — c4.	d8 — h4+
4.	e1 — f1.	g8 — f6.
5.	g1 — f3.	h4 — h5.
6.	d2 — d4.	d7 — d5.
7.	e4 — e5.	d5 : c4.
8.	e5 : f6.	c8 — e6.
9.	c1 : f4.	b8 — a6.
10.	f4 — e5.	h8 — g8.
11.	f6 : g7.	f8 : g7.
12.	b1 — d2.	0—0—0.
13.	c2 — c3.	f7 — f6.
14.	e5 — g3.	d8 — e8.

Янишъ и Шумовъ. (Бѣлые).	Урусовъ и Михайловъ. (Черные).
15. f1 — f2.	g7 — h6.
16. h1 — e1.	f6 — f5.
17. e1 — e5.	h5 — f7.
18. d1 — c2.	f5 — f4.
19. g3 — h4.	a6 — b8.
20. a1 — e1.	b8 — d7.
21. e5 — e2.	d7 — b6.
22. f2 — g1.	f7 — g7.
23. f3 — e5.	c8 — b8.
24. d2 — f3.	e8 — f8.
25. ē5 — c6+.	b7 : c6.
26. e2 — e6.	b6 — d5.
27. h4 — e7.	f8 — f5.
28. e1 — e2.	g7 — g4.
29. h2 — h3?	g4 — h3.
30. f3 — h4.	f5 — f7.
31. e7 — c5.	f4 — f3!
32. e6 — e8+.	b8 — b7.
33. h4 : f3.	g8 : g2+
34. e2 : g2.	h6 — e3+
35. e8 : e3.	d5 : e3.

Бѣлые сдались.

8.

Французскій дебютъ.

Урусовъ и Михайловъ. (Бѣлые).	Янишъ и Шумовъ. (Черные).
1. e2 — e4.	e7 — e6.
2. d2 — d4.	d7 — d5.
3. e4 : d5.	e6 : d5.
4. g1 — f3.	g8 — f6.
5. f1 — d3.	f8 — d6.
6. 0 — 0.	0 — 0 .
7. c1 — e3.	b7 — b6.
8. b1 — d2.	c8 — b7.
9. f3 — h4.	c7 — c5.
10. c2 — c3.	d8 — c7.
11. f2 — f4.	b8 — c6.
12. a1 — c1.	a8 — e8.
13. d1 — f3.	b7 — c8.
14. h2 — h3.	e8 — e7.
15. f1 — d1.	f8 — e8.
16. d2 — f1.	c5 — c4.
17. d3 — f5.	h7 — h6.
18. g2 — g4.	f6 — e4.
19. f5 : c8.	c7 : c8.
20. h4 — f5.	e7 — e6.
21. c1 — c2.	d6 — c7.
22. c2 — g2.	e6 — b6.
23. e3 — c1.	c6 — e7.
24. f1 — e3.	c8 — d7.
25. g2 — e2.	e7 — g6.
26. e3 : c4.	g6 : f4!
27. c1 : f4.	c7 : f4.
28. f3 : f4.	e4 — g5.
29. e2 : e8+.	d7 : e8.
30. f4 — f1.	d5 : c4.

Урусовъ и Михайловъ. (Бѣлые).	Яншъ и Шумовъ. (Черные).
31. h3 — h4?	e8 — e4.
32 f1 — g2.	g5 — f3 +
33. g1 — f2.	e4 — c2 +
34. f2 : f3.	c2 : d1 +
35. f3 — g3.	g7 — g6.
36. f5 : h6+.	g8 — h7.
37. h6 — f5.	g6 : f5.

Бѣлые сдаются.

4. d2 — d4.	f7 — f6.
5. e5 — d3.	d5 : e4.
6. f3 — d2.	f6 — f5.
7. f1 — e2.	b8 — c6.
8. d2 — b3.	g8 — f6.
9. 0 — 0.	e7 — f7.
10. c2 — c4.	c8 — d7.
11. c1 — f4.	0—0—0.
12. b1 — c3.	h7 — h6.
13. a2 — a3.	g7 — g5.
14. f4 — d2.	f5 — f4.
15. d4 — d5.	c6 — e5.

Урусовъ и Михайловъ. (Бѣлые).	Яншъ и Шумовъ. (Черные).
16. b3 — d4.	f8 — c5.
17. d2 — e1.	h8 — g8.
18. b2 — b4.	c5 — e7.
19. f2 — f3.	e4 — e3.
20. d1 — b3.	g5 — g4.
21. c4 — c5.	g4 : f3.
22. d4 : f3.	e5 . f3 +
23. e2 : f3.	f6 — g4.
24. b3 — c4.	c8 — b7.
25. c4 — e4.	d8 — e8.
26. d5 — d6!	d7 — c6.
27. e4 — d4.	c6 : f3.
28. f1 : f3.	e7 — g5.
29. c3 — b5.	c7 — c6.
30. d6 — d7!	e8 — e6.

Бѣлые грозили матомъ въ 4 хода.

31. e1 — g3.	c6 : b5.
32. g3 : f4+.	g4 — e5.
33. f4 : e5.	e6 : e5.
34. d4 : e5.	b8 — a8.
35. f3 : f7.	и выигрываетъ.

9.

Шотландскій Гамбитъ.

Кн. С. С. Урусовъ.	А. Д. Петровъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. g1 — f3.	b8 — c6.
3. d2 — d4.	e5 : d4.
4. f1 — c4.	f8 — c5.
5. 0 — 0.	g8 — f6.
6. e4 — e5.	d7 — d5.
7. e5 : f6.	d5 : c4.
8. f1 — e1+.	c8 — e6.
9. f6 : g7.	h8 — g8.
10. f3 — g5.	g8 : g7.
11. e1 : e6+.	f7 : e6.
12. g5 : e6.	d8 — e7.

Кн. С. С. Урусовъ.	А. Д. Петровъ.
13. e6 : g7.	e7 : g7.
14. d1 — h5+.	g7 — h6.
15. h5 : c5.	0—0—0.

Черные потеряли офицера, но тѣмъ не менѣе рядомъ блестящихъ маневровъ одерживаютъ побѣду.

Кн. С. С. Урусовъ.	А. Д. Петровъ.
16. c5 — c4.	c6 — c5.
17. c4 — b3.	d4 — d3.
18. c2 : d3.	d8 : d3.
19. b1 — c3.	e5 — f3 +
20. g1 — h1.	f3 — h4.
21. c1 — g5.	g6 : g5.
22. b3 — e6+.	c8 — b8.
23. g2 — g3.	h4 — f3.
24. a1 — d1.	d3 : d1 +
25. c3 : d1.	a7 — a6.
26. e6 — e8+.	b8 — a7.
27. e8 — e3+.	g5 : e3.
28. d1 : e3.	c7 — c5.
29. h1 : g2.	f3 — e1 +

Кн. С. С. Урусовъ.	А. Д. Петровъ.
30. g2 — f1.	c1 — d3.
31. f3 — d1.	b7 — b5.
32. a2 — a3.	a7 — b6.
33. f1 — e2.	c5 — c4.
34. e2 — d2.	b6 — c5.
35. d2 — c3.	a6 — a5.
36. f2 — f4.	b5 — b4.
37. a3 : b4.	a5 : b4 +
38. c3 — d2.	c5 — d4.
39. f4 — f5.	d4 — e5.
40. b2 — b3.	e5 : f5.
41. b3 : c4.	f5 — e4.
42. d2 — c2.	d3 — c5.
43. d1 — b2.	e4 — e5.
44. c2 — d2.	b4 — b3.
45. g3 — g4.	c5 — e4 +
46. d2 — c1.	e4 — f2.
47. g4 — g5.	f2 — h3.
48. g5 — g6.	h7 : g6.

Черные выигрываютъ.

10.

Giuoco Piano.

И. С. Шумовъ.	А. Д. Петровъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. g1 — f3.	b8 — c6.
3. f1 — c4.	f8 — c5.
4. 0 — 0.	d7 — d6.
5. c2 — c3.	g8 — f6.
6. d2 — d4.	e5 : d4.
7. c3 : d4.	c5 : b6.
8. a2 — a4.	0 — 0.
9. b1 — c3.	c8 — g4.
10. c1 — e3.	g4 : f3.

А. С. Шумовъ.	А. Д. Петровъ.
11. g2 — f3.	d8 — d7.
12. g1 — h1.	d7 — h3.
13. f1 — g1.	h7 — h6.
14. c3 — d5.	f6 : d5.
15. e4 : d5.	c6 : d4.

Потеря офицера вынуждена.

А. С. Шумовъ.	А. Д. Петровъ.
16. e3 : d4.	b6 : d4.
17. d1 : d4.	h3 : f3 +
18. g1 — g2.	f7 — f6.
19. d4 — g4!	f3 : g4.

И. С. Шумовъ.	А. Д. Петровъ.
20. g2 : g4.	a8 — c8.
21. a1 — g1.	g7 -- g5.
22. h2 — h4.	f6 — f5.
23. g4 — d4.	g5 — g4.
24. b2 — b3.	h6 — h5.
25. d4 — f4.	g8 — g7.
26. g1 — g3.	e8 — e5.
27. h1 — g2.	f8 — e8.
28. f2 — f3.	g7 — g6.
29. f3 : g4.	h5 : g4.
30. c4 — d3!	e5 : d5.
31. f4 : g4+.	g6 — f6.
32. g4 — g6+.	f6 — e7.
33. g3 — e3+.	e7 — f7.
34. e3 : e8.	f7 : g6.
35. e8 -- e3.	d5 — d4.
36. g2 — h3.	g6 — f6.
37. e3 — f3.	d4 — d5.
38. d3 — e4.	d5 — c5.
39. e4 . b7.	c7 — c6.
40. b7 — c8.	c5 — e5.
41. f3 — d3.	d6 — d5.
42. c8 — b7.	e5 — e6.
43. d3 — c3.	f6 — e7.
44. b7 : c6.	d5 — d4.
45. c3 — c4.	d4 — d3.

И. С. Шумовъ.	А. Д. Петровъ.
46. e6 — f3.	e6 — e3.
47. h3 — g2.	d3 — d2.
48. c4 — d4.	e3 : b3.
49. d4 : d2.	b3 — b4.
50. f3 — c6.	b4 — c4.
51. c6 — b5.	c4 — g4 +.
52. g2 — h3.	a7 — a6.
53. b5 — d7.	g4 — c4.
54. h4 — h5.	e7 — f6.
55. d2 — f2.	f6 — e7.
56. d7 : f5.	c4 : a4.
57. h5 — h6.	a4 — b4.
58. f5 — d3.	a6 — a5.
59. h6 — h7.	b4 — f8.
60. d3 — c4.	b8 — f8.
61. c4 — g8.	a5 — a4.
62. f2 — a2.	e7 — f5.
63. a2 : a4.	f6 — g4.
64. a4 — g4+.	g5 — h5.
65. h3 — g3.	h5 — h6.
66. g3 — f4.	h6 — h5.
67. f4 — f5.	h5 — h6.
68. g4 — g1.	h8 : h7.

69. g8 : h7 и матъ не позже трехъ ходовъ.

Слѣдующая партія двухъ сильнѣйшихъ игроковъ, приведена какъ упорная (по числу ходовъ) и правильно веденная съ обѣихъ сторонъ.

11.

Гамбитъ Муціо съ варіантомъ Коха.

Кронебергъ.	Янишъ.
e2 — e4.	e7 — e5.
f2 — f4.	e5 : f4.
g1 — f3.	g7 — g5.
f1 — c4.	g5 — g4.
d2 — d4.	g4 : f3.
d1 : f3.	d7 — d6.

Кронебергъ.	Янишъ.
c1 : f4.	d8 — f6.
b1 — c3.	f8 — h6.
c3 — d5.	f6 : d4.
d5 : c7+.	e8 — d8.
a1 — d1.	d4 : c4.
d1 : d6+.	c8 — d8.
c7 : a8.	h6 : f4.
f3 : f4.	g8 — e7.
d6 — d3.	b8 — a6.
0 — 0.	c4 — c5 +
g1 — h1.	e7 — g6.
f4 : f7.	c5 — c7.
f7 — d5.	d8 — c8.
d3 — c3+.	c8 — b8.
f1 — f7.	d7 — c6.
f7 : e7.	c6 : d5.
a8 — c7.	g6 : e7.
c7 : a6+.	b7 : a6.
e4 : d5.	e7 : d5.
c3 — b3+	b8 — c7.
g2 — g4.	h8 — e8.
c2 — c4.	d5 + e3.
h2 — h3.	c7 — c6.
b3 — c3.	e3 — d1.
c3 — c2.	e8 — f8.
b2 — b3.	f8 — f2.
c2 : f2.	d1 : f2 +
h1 — g2.	f2 — d3.
g2 — f3.	c6 — d6.
a2 — a3.	a6 — a5.
h3 — h4.	d3 — c1.
b3 — b4.	a5 : b4.
a3 : b4.	c1 — d3.
b4 — b5.	d3 — e5 +
f3 — f4.	e5 : c4.

Кронебергъ.	Янишъ.
f4 — g5.	c4 — e5.
g5 — f5.	e5 — f3.
h4 — h5.	d6 — e7.
f5 — e4.	f3 — g5 +
e4 — d5.	e7 — d7.
d5 — e5.	d7 — e7.
e5 — d5.	g5 — f7.
d5 — c6.	f7 — e5 +
c6 — b7.	e5 : g4.
b7 : a7.	g4 — e5.
a7 — a6!	e7 — d6.
b6 — b7.	d6 — d7.
b7 — b6.	e5 — c4 +
b6 — c5.	c4 — d6.
b5 — b6.	d6 — b7 +
c5 — d5.	b7 — a5!
d5 — e5.	d7 — e7.
e5 — f5.	e7 — f7.
f5 — g5.	f7 — g7.
g5 — h4.	h7 — h6.
h4 — g4.	g7 — f6.
g4 — f4.	f6 — e6.
f4 — g4.	e6 — e5.
g4 — g3.	e5 — f5.
g3 — f3.	f5 — g5.
f3 — g3.	g5 : h5.
g3 — h3.	h5 — g5.
h3 — g3.	h6 — h5.
g3 — h3.	h5 — h4.
h3 — h2.	g5 — g4.
h2 — g2.	h4 — h3 +
g2 — h2.	g4 — h4.
h2 — g1.	h4 — g3.
g1 — h1.	a5 — b7!
h1 — g1.	b7 — c5.

Кронебергъ.	Янишъ.
g1 — h1.	c5 — d3.
h6 — h7.	d3 — f2 +
h1 — g1.	h3 — h2 +
g1 — f1.	h2 — h1 +

и матъ въ два хода.

Привожу „Французскую защиту“ и „Вѣнскій дебютъ“, гдѣ черными игралъ Морфи. Надо сказать, что если Морфи ничего не написалъ о шахматной теоріи, то все же онъ много внесъ въ нее.

Его геніально-правильная игра много способствовала трудамъ новѣйшихъ теоретиковъ въ разработкѣ нѣкоторыхъ дебютовъ и гамбитовъ.

Вотъ первая изъ недолгихъ и сильнѣйшихъ (энергичныхъ) ходовъ Морфи, его характеризующихъ. Эту партію привожу прежде.

Французская партія.

Бѣл. Кеннель.	Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e6.
2. d2 — d4.	d7 — d5.
3. e4 — e5.	c7 — c5.
4. c2 — c3.	b8 — c6.
5. f2 — f4.	d8 — b6.
6. g1 — f3.	c8 — d7.
7. a2 — a3.	g8 — h6.
8. b2 — b4.	c5 — d4°.
9. c3 — d4°.	a8 — c8.
10. c1 — b2.	h6 — f5.
11. d1 — d3.	f8 — b4° +
12. a3 — b4°.	c6 — b4°.
13. d3 — d2.	c8 — c2.
14. d2 — d1.	f5 — e3 и черные выигрываютъ.

Вѣнскій дебютъ.

Паульсенъ.	Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. b1 — c3.	b8 — c6.
3. g1 — f3.	f8 — c5.

Паульсенъ.	Морфи.
4. f1 — b5.	g8 — f6.
5. 0 — 0.	0 — 0.
6. f3 : e5.	f8 — e8.
7. e5 : c6.	d7 : c6.
8. b5 — c4.	b7 — b5.
9. c4 — e2.	f6 : e4.
10. c3 : e4.	e8 : e4.
11. e2 — f3.	e4 — e6.
12. c2 — c3.	d8 — d3!
13. b2 — b4.	c5 — b6.
14. a2 — a4.	b5 : a4.
15. a1 : a4.	c8 — d7.
16. a1 — a2.	a8 — e8.
17. a4 — a6.	d3 — f3!
	Правильное пожертвованіе ферзя.
18. g2 : f3.	e6 — g6+.
19. g1 — h1.	d7 — h3.
20. f1 — d1.	h3 — g2+.
21. h1 — g1.	h2 : f3+.
22. g1 — f1.	f3 — g2+.
23. f1 — g1.	g2 — h3+.
24. g1 — h1.	b6 : f2.
25. a6 — f1.	h3 : f1.
26. d1 : f1.	e8 — e2.
27. a2 — a1.	g6 — h6.
28. d2 — d4.	f2 — e3.

Бѣлые сдались.

Прекрасная партія Морфи, игранная имъ съ сильнѣйшимъ игрокомъ гдѣ, все же, на 26 ходѣ бѣлые (игралъ Морфи) выигрываютъ.

Защита двумя конями.

Морфи.	де-Ривверъ.	Морфи.	де-Ривверъ.
e2 — e4.	e7 — e5.	b2 — b4.	e5 : d4.
g1 — f3.	b8 — c6.	0 — 0.	f8 — e7.
f1 — c4.	g8 — f6.	f3 — d4:	0 — 0.

Морфи.	де-Ривверъ.
b1 — c3.	c6 — e5.
c4 — e3.	d7 — d5.
f2 — f4.	e5 — c6.
d4 — c6:	b7 — c6°.
e4 — e5.	e7 — c5 +
g1 — h1.	f6 — d7.
e2 — d3.	f8 — e8.
c1 — d2.	d7 — f8.
d1 — h5.	g7 — g6.
h5 — h6.	f8 — e6.
f4 — f5.	c5 — f8.
h6 — h3.	e6 — c5.
e5 — e6.	f7 — e6°.
f5 — f6.	e6 — e5.
f6 — f7+.	g8 — h8.
f7 — e8:	d8 — e8:
d3 — g6:	c8 — h3:
d6 — e8:	h3 — g2:+
h1 — g2:	a8 — e8:
a1 — e1.	черные сдаются.

Одинъ изъ сильнѣйшихъ гамбитовъ, гамбитъ Муціо, но здѣсь надо, чтобы противникъ взялъ коня на f3, чѣмъ и пріиметъ гамбитъ.

Гамбитъ Муціо.

М. С. Безкровный.	Союзники.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. f2 — f4.	e5 : f4.
3. g1 — f3.	g7 — g5.
4. f1 — c4.	g5 — g4.
5. 0 — 0.	g4 : f3.
6. d1 : f3.	d8 — f6.
7. e4 — e5.	f6 : e7.
8. d2 — d3.	f8 — h6.
9. b1 — c3.	g8 — e7.
10. c1 — d2.	b8 — c6.
11. a1 — e1.	e5 — c6.
12. g1 — h1.	c6 — c5.
13. f3 — h5	связывая коня

e5, вообще бѣлые ведутъ аттаку съ замѣчательнымъ искусствомъ и энергіею.

М. С. Безкровный.	Союзники.
.	h6 — g7.
14. c3 — d5.	e7 — g6.
15. d2 — b4.	c5 — c6.
16. f1 : f4!	g6 : f4.
17. e1 : e5+.	f4 — e6.
18. c4 — b5!!	c6 : c2.

Бѣлые объявили матъ въ 4 хода.

19. e5 : e6+.	e8 — d8.
20. h5 — g5+.	f7 — f6.
21. b4 + e7+.	d8 — e8.
22. g5 — h5 ‑|‑.	

Игры игроковъ первой силы.

Здѣсь я привожу 8 гамбитовъ Эванса; 1 разобранный гамбитъ слона, гдѣ черными играетъ Морфи; 1 гамбитъ слона, гдѣ бѣлыми играетъ Морфи, съ отдачею впередъ ладьи a1; 1 игра слона, безъ отдачи впередъ; 2 французскія партіи, изъ коихъ одна чрезвычайно скоро кончается, и кончается

въ пользу аттакуемаго, какъ сильнѣйшаго игрока, другая же партія, съ сильнѣйшимъ игрокомъ, противуположная первой, показываетъ наилучшіе ходы; 4 партіи Рюи-Лопеца; 2 шотландскихъ гамбита, изъ коихъ вторую Морфи проигралъ; 2 сицилійскія партіи; 1 защита Петрова (партія ровно ведена); 1-нъ неправильный дебютъ; 1 Giuco-piano; защита Филидора; 1 гамбитъ ферзя; 1 гамбитъ Альгаіера; 2 гамбита Муціо и 2 гамбита коня.

Всѣ эти игры почерпаны изъ изданныхъ игръ Павла Морфи, съ сильнѣйшими игроками, дерзавшими съ нимъ сразиться.

1.

Гамбитъ „Эванса“.

Бѣлые Морфи.	Черные В. Шультенъ.
1. e1 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4°.
5. c2 — c3.	С. b4 — c5.
6. 0 — 0.	d7 — d6.
7. d2 — d4.	e5 — d4.
8. c3 — d4°.	С. c5 — b6.
9. К. b1 — c3.	С. c8 — g4.
10. С. c4 — b5.	С. g4 — f3.
11. g2 — f3.	Кр. b6 — c5.
12. С. c1 — e3.	К. c6 — e7.
13. Кр. g1 — h1.	c7 — c6.
14. С. b5 — a4.	d6 — d5.
15. Л. a1 — b1.	Л. a8 — d8.
16. Ф. d1 — d3.	С. d6 — c7.
17. Л. f1 — g1.	К. e7 — g6.
18. e4 — e5.	Ф. d8 — h6.
19. С. e3 — g5.	Ф. h4 — h3.
20. К. c3 — e2.	f7 — f6.
21. К. e2 — f4.	К. g6 — f4.
22. С. g5 — f4°	g7 — g5.
23. Ф. d3 — a3°+	Кр. f8 — e8.

Бѣлые Морфи.	Черные В. Шультенъ.
24. Л. b1 — b7°.	Л. b8 — b7°.
25. С. a4 — c6°+	Кр. e8 -- f7.
26. С. c6 — d5°+	Кр. f7 — g6.
27. Ф. a3 — f8.	Ф. h3 — d7.
28. С. d5 — b7.	С. c7 — d8.
29. e5 — f6:	С. d8 — f6°.
30. С. b7 — e4+.	Кр. g6 — h5.
31. С. f4 — e3.	h7 — h6.
32. Л. g1 — g3.	С. f6 -- g7.
33. Ф. f8 — f7+	и бѣлые выигрываютъ.

2.

Гамбитъ „Эванса".

Бѣлые Морфи.	Черные N. N.
1. e2 — e4.	e7 -- e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4°.
5. c2 — c3.	С. b4 — a5.
6. 0 — 0.	d7 — d6.
7. d2 — d4.	e5 — d4°.
8. Ф. d1 — b3.	Ф. d8 — f6.
9. e4 — e5.	d6 — e5°.
10. Л. f1 — e1.	К. g8 — e7.
11. С. c1 — g5.	Ф. f6 — g6.
12. С. g5 — e7°.	К. c6 — e7°.
13. К. f3 — e5°.	Ф. g6 — b6.
14. С. c4 — b5+.	c7 — c6.
15. Ф. b3 — f7+.	Кр. e8 — d8.
16. К. e5 — c6°+.	К. e7 — c6°.
17. С. b5 — c6°.	Ф. b6 — c5.
18. c3 — d4°.	Ф. c5 — d6.
19. Ф. f7 — g7°.	С. a5 — e1°.
20. Ф. g7 — h8°+	Кр. d8 — c7.

Бѣлые Морфи.	Черные NN.
21. Ф. h8 — h7°.	С. c8 — d7.
22. С. c6 — d7°.	Ф. d6 — d4:
23. С. d7 — b5+.	откр. Кр. c7 — b6.
24. К. b1 — c3.	С. e1 — c3.
25. Л. a1 — b1.	Л. a8 — d8.
26. С. d5 — a6.	откр. Кр. b6 — a5.

И бѣлые дѣлаютъ матъ въ три хода.

27. Л. b1 — b5+.	Кр. a5 — a4.
28. Ф. h7 — c2+.	Кр. a4 — a3.
29. Ф. c2 — b3 ‾|‾.	

3.

Гамбитъ „Эванса".

Бѣлые Морфи.	Черные N. N.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4°.
5. c2 — c3.	С. b4 — c5.
6. 0 — 0.	d7 — d6.
7. d2 — d4.	e5 — d4.
8. c3 — d4°.	С. c5 — b6.
9. К. b1 — c3.	К. c6 — a5.
10. К. f3 — g5.	К. a5 — c4°.
11. Ф. d1 — a4+.	c7 — c6.
12. Ф. a4 — c4°.	К. g8 — h6.
13. Кр. g1 — h1.	0 — 0.
14. f2 — f4.	Кр. g8 — h8.
15. f4 — f5.	f7 — f6.
16. К. g5 — e6.	С. c8 — e6°.
17. f5 — e6°.	Ф. d8 — e7°.
18. С. c1 — h6°.	g7 — h6.
19. Л. f1 — f3.	Л. f8 — g8.
20. Л. a1 — f1.	Л. g8 — g8.

Бѣлые Морфи.	Черные N. N.
21. Кр. c3 — e2.	Л. a8 — f8.
22. К. e2 — f4.	Л. g6 — g5.
23. d4 — d5.	c6 — c5.
24. Ф. c4 — c3.	С. b6 — d8.
25. К. f4 — e2.	Ф. e7 — g7.
26. К. e2 — g3.	Ф. g7 — c7.
27. Л. f3 — f6:	С. d8 — f6:
28. Л. f1 — f6:	Л. f8 — f6:
29. Ф. c3 — f6:+	Ф. c7 — g7.
30. Ф. f6 — d8+.	Ф. g7 — g8.
31. e6 — e7.	Л. g5 — e5.
32. К. g3 — h5.	Л. e5 — e4:

Бѣлыя дѣлаютъ матъ въ 5 ходовъ.

33. e7 — e8.	дѣлаютъ втораго ферзя.
. . . .	Л. e4 — e1+.
34. Ф. e8 — e1°.	Ф. g8 — d8°.
35. Ф. e1 — c3+.	Ф. d8 — f6.
36. Ф. c3 — f6°+	Кр. h8 — g8.
37. Ф. e6 — g7 ⊥.	

4.

Гамбитъ „Эванса“.

Одна изъ пяти одновременно игранныхъ партій П. Морфи въ Новомъ Орлеанѣ, не глядя на шахматныя доски:

Бѣлые П. Морфи.	Черные N. N.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. f8 — b4°.
5. c2 — c3.	С. b4 — a5.
6. d2 — d4.	e5 — d4°.
7. 0 — 0.	d4 — c3°.
8. С. c1 — a3.	d7 — d6.

Бѣлые Морфи.	Черные N. N.
9. Ф. d1 — b3.	К. g8 — h6.
10. К. b1 — c3:	С. a5 — c3:
11. Ф. b3 — c3:	0 — 0.
12. Л. a1 — d1.	К. h6 — g4.
13. h2 — h3.	К. g4 — e5.
14. К. f3 — e5:	К. c6 — e5:
15. С. c4 — e2.	f7 — f5.
16. f2 — f4.	К. e5 — c6.
17. С. e2 — c4+.	Кр. g8 — h8.
18. С. a3 — b2.	Ф. d8 — e7.
19. Л. d1 — e1.	Л. f8 — f6.
20. e4 — f5:	Ф. e7 — f8.
21. Л. e1 — e8.	Ф. f8 -- e8:
22. Ф. c3 — f6:	Ф. e8 — e7.
23. Ф. f6 — g7:+	Ф. e7 — g7.
24. f5 — f6.	Ф. g7 — g2:+
25. Кр. g1 — g2:	С. c8 — h3:+
26. Кр. g2 — h3:	h7 — h6.
27. Л. f1 — g2.	и выигрываютъ.

5.

Гамбитъ „Эванса".

Бѣлые Морфи.	Черные Ларошъ
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4.
5. c2 — c3.	С. b4 — a5.
6. d2 — d4.	К. g8 — f6.
7. d4 — e5:	К. f6 — g4.
8. С. c1 — g5.	f7 — f6.
9. e5 — f6:	К. g4 — f6.

Бѣлые Морфи.	Черные Ларошъ.
10. e4 — e5.	h7 — h6.
11. e5 — f6:	h6 — g5:
12. f6 — g7.	Черные сдаются.

Эта партія, игранная тоже противъ сильнаго игрока, нарочно приведена послѣ четырехъ предыдущихъ. Здѣсь ясна сила Гамбита, если сдѣлать отступленіе противъ теоріи.

6.

Гамбитъ „Эванса".

Бѣлые А. де-Ривьеръ.	Черные Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4:
5. c2 — c3.	С. b4 — c5.
6. 0 — 0.	d7 — d6.
7. d2 — d4.	e5 — d4.
8. c3 — d4:	С. c5 — b6.
9. d4 — d5.	К. c6 — a5.
10. С. c4 — d3.	К. g8 — e7.
11. С. c1 — b2.	0 — 0.
12. К. b1 — d2.	К. e7 — g6.
13. К. f3 — d4.	Ф. d8 — f6.
14. К. d2 — f3.	С. c8 — g4.
15. Ф. d1 — c2.	С. g4 — f3.
16. К. d4 — f3:	К. g6 — e5.
17. Кр. g1 — h1.	Ф. f6 — g7.
18. К. f3 — e5:	d6 — e5:
19. f2 — f4.	f7 — f6.
20. Ф. c2 — c3.	С. b6 — d4.
21. Ф. c3 — a5:	С. d4 — b2:
22. Л. a1 — b1.	b7 — b6.
23. Ф. a5 — d2.	С. b2 — d4.
24. f4 — f5.	a7 — a7.

Бѣлые А. де-Ривьеръ.	Черные Морфи.
25. С. d3 — c4.	Ф. e7 — d6.
26. a2 — a4.	Л. f8 — b8.
27. Л. b1 — b3.	Кр. g8 — f8.
28. Ф. d2 — e2.	b6 — b5.
29. a4 — b5:	a6 — a5.
30. Л. b3 — g3.	a5 — a4.
31. Ф. e2 — h5.	h7 — h6.
32. Ф. h5 — g6.	Ф. d6 — e7.
33. d5 — d6.	c7 — d6:
34. Ф. g6 — h6:	. . . .
. . . .	Ф. e7 — f7.
35. Ф. h6 — h8+.	Кр. f8 — e7.
36. Л. g3 — g7:	Л. b8 — h8:
37. Л. g7 — f7:+	Кр. e7 — e8.
38. Л. f7 — f6.	a4 — a3.
39. С. c4 — a2.	Л. a8 — c8.
40. b5 — b6.	Кр. e8 — d7.
41. b6 — b7.	Л. c8 — c2.
42. a2 — e6+.	Кр. d7 — c7.
43. f1 — b1.	К. c7 — b8.
44. e6 — b3.	Л. c2 — b2.
45. Л. b1 — b2:	a3 — b2.
46. С. b3 — a2.	Кр. b8 — b7.
47. Л. f6 — d6.	Л. h8 — a8. и выигры-

ваетъ. Партія приведена, въ которой сильный игрокъ Морфи, играетъ черными.

7.

Гамбитъ „Эванса“.

Бѣлые Морфи.	Черные А. де-Ривьеръ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — d4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4:

Бѣлые Морфи.	Черные А. де-Ривьеръ.
5. c2 — c3.	С. b4 — c5.
6. 0 — 0.	d7 — d6.
7. d2 — d4.	e5 — d4:
8. c3 — d4:	С. c5 — b6.
9. d4 — d5.	К. c6 — e7.
10. e4 — e5.	К. e7 — g6.
11. e5 — e6.	f7 — e6:
12. d5 — e6:	К. g8 — e7.
13. К. f3 — g5.	0 — 0.
14. Ф. d1 — h5.	h7 — h6.
15. К. g5 — f7.	Л. f8 — f7:
16. e6 — f7:+	Кр. g8 — h7.
17. С. c4 — d3.	С. c8 — e6.
18. С. c1 — g5.	С. e6 — f7:
19. Л. f1 — e1.	Кр. h7 — g8.
20. С. g5 — e7:	К. g6 — e7.
21. Ф. h5 — g4.	Ф. d8 — f8.
22. К. b1 — c3.	b6 — f2.+
23. Кр. g1 — h1.	С. f2 — e1:
24. Л. a1 — e1.	d6 — d5.
25. Л. e1 — f1.	Л. a8 — d8.
26. К. c3 — b5.	c7 — c5.
27. Ф. g4 — g3.	c5 — c4.
28. С. d3 — c2.	К. e7 — e6.
29. С. c2 — g6.	Л. d8 — d7.
30. С. d6 — f5.	Л. d7 — e7.
31. К. b5 — d6.	Ф. f8 — b8.
32. С. f5 — c8.	К. c6 — d8.
33. С. c8 — f5.	b7 — b5.
34. С. f5 — g6.	С. f7 — g6:
35. К. d6 — f5.	Ф. b8 — g3:
36. К. f5 — e7+.	Кр. g8 — h7.
37. h2 — g3:	d5 — d4.
38. К. e7 — g6:	Кр. h7 — g6:
39. a2 — a3.	a7 — a5.

Бѣлые Морфи.	Черные А. де-Ривверъ.
40. Кр. h1 — g1.	К d8 — c6.
41. Л. f1 — f8.	c4 — c3.
42. Л. f8 — c8.	К. c6 — e5.
43. Кр. g1 — f2.	К. e5 — c4.
44. Кр. f2 — e2.	c3 — c2 и выигрываетъ.

Тотъ же гамбитъ, но игроки перемѣнились мѣстами.

8.

Гамбитъ „Эванса"

Бѣлые А. де-Ривьеръ.	Черные Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
4. b2 — b4.	С. c5 — b4:
5. c2 — c3.	С. b4 — c5.
6. 0 — 0.	d7 — d6.
7. d2 — d4.	e5 — d4:
8. c3 — d4.	С. c5 — b6.
9. С. c1 — b2.	К. g8 — f6.
10. К. b1 — d2.	0 — 0.
11. h2 — h3.	d6 — d5.
12. e4 — d5:	К. f6 — d5:
13. К. d2 — e4.	С. c8 — f5.
14. К. e4 — g3.	С. f5 — g6.
15. К. f3 — e5.	К. d5 — f6.
16. К. e5 — g6:	h7 — g6.
17. С. b2 — a3.	Л. f8 — e8.
18. Ф. d1 — b3.	Ф. d8 — d7.
19. Л. a1 — d1.	К. c6 — a5.
20. Ф. b3 — d3.	Л. a8 — d8.
21. С. a3 — b2.	К. a5 — c4.
22. Ф. a3 — c4:	Ф. d7 — d5.
23. Ф. e4 — a4.	c7 — c6.

Бѣлые А. де-Ривьеръ.	Черные Морфи.
24. Л. d1 — d3.	c6 — c5.
25. Л. f1 — d1.	c5 — c4.
26. Л. d3 — e3.	С. b6 — c7.
27. К. g3 — f1.	a7 — a5.
28. Л. e3 — e8:+	Л. d8 — e8:
29. К. f1 — e3.	Ф. d5 — d6.
30. Ф. a4 — c4.	Ф. d6 — h2+.
31. Кр. g1 — f1.	К. f6 — e4.
32. С. b1 — c1.	С. c7 — f4.
33. Ф. c4 — c2.	С. f4 — e3:
34. С. e1 — e3:	Ф. h2 — h1+.
35. Кр. f1 — e2.	Ф. h1 — g2:
36. Кр. e2 — d3.	Ф. g2 — f3.
37. Л. d1 — e1.	Ф. f3 — f5.
38. Кр. d3 — e2.	Ф. f5 — h5+.
39. Кр. e2 — d3.	Ф. h5 — b5+.
40. Ф. c2 — c4.	К. e4 — f2:+
41. С. e3 — f2:	Ф. b5 — f5+.
42. Кр. d3 — d2.	Ф. f5 — f2:+
43. Л. e1 — e2.	Л. e8 — e2:+
44. Ф. e4 — e2:	Ф. f2 — d4:+ и выигрываютъ.

9.

Гамбитъ Слона.

Бѣлые В. Шультенъ.	Черные Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. f2 — f4.	e5 — f4:
3. С. f1 — c4.	e7 — d5.

*) Лучшая защита противъ Гамбита Слона.

4. e4 — d5:	С. f8 — g6.
Сильнѣе было бы играть бѣлымъ С. c4 — d5.	
5. К. b1 — c3.	К. g8 — f6.

*) Разборъ партіи французск. руков. Ж. Прети.

Бѣлые В. Шультенъ. — Черные Морфи.

6. d2 — d4. — 0 — 0.

7. К. g1 — e2. — f4 — f3.

Бѣлые стремятся взять пѣшку f4. Если черные защитятъ ее К. f6 — h5, то бѣлые 0 — 0, оттакуютъ ее вторично. Черные, жертвуя пѣшку, пріобрѣтаютъ возможность аттаки.

8. g2 — f3: — f6 — h5.

9. h2 — h4. — f8 — e8.

10. К. c3 — e4. — d5 — g3 +

11. Кр. e1 — d2. — g3 — d6.

Если бы Кр. e1 — f1. то черные Л. e8 — e4:

(12). К. e2 — g3: — К. h5 — g3:

(13). Кр. f1 — g2. — К. g3 — h1:

(14). f3 — e4: — Ф. d8 — h4.

и черные выигрываютъ.

12. Кр. d2 — c3. — b7 — b5.

Было бы лучше бѣлымъ на (12) ходѣ c2—c3 и въ слѣдующемъ Кр. d2—c2.

13. С. c4 — b5: — c7 — c6.

14. К. e4 — d6: — Ф. d8 — d6:

15. С. b5 — a4. — С. c8 — a6.

16. Л. h1 — e1. — К. b8 — d7.

17. b2 — b3. — К. a7 — b6.

18. С. a4 — c6. — Л. a8 — c8.

19. Кр. c3 — d2. — . . . . . .

Если (19). Кр. c3 — b2. — Л. c8 — c6.

(20). d5 — c6: — С. a6 — e2:

(21). Л. e1 — e2. — или (А) К. b6 — a4+.

(22). Кр. d2 — d1. — К. a4 — c3+.

выигрываютъ Ферзя и Ладью. Если бѣлые играли бы на (22) ходѣ b3 — a4:, черные сдѣлали бы матъ Ф. d6—b4.

(А).

(21) Ф. d1 — d2. — К. b6 — c4+.

выигрываютъ Ферзя, потому что

(22) b3 — c4: — Л. e8 — b8+.

(23) Кр. b2 — c3. — Ф. d6 — b4+.

Бѣлые В. Шультенъ.	Черные Морфи.
19.	Л. c8 — c6.
20. d5 — c6.	С. a6 — e2:
21. Л. e1 — e2:	Ф. d6 — a4:+
22. Кр. d2 — e1.	Ф. d4 — g1+.
23. Кр. e1 — d2.	Л. e8 — d8.
24. Кр. d2 — c3.	Ф. g1 — c5+.
25. Кр. c3 — b2.	К. b6 — a4+.

Бѣлые сдаются.

10.

Гамбитъ Слона.

У бѣлыхъ снята Л. a1.

Бѣлые П. Морфи.	Черные N.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
3. d2 — d4.	e5 — d4:
4. К. g1 — f3.	b7 — b5.
5. С. c4 — b3.	d7 — d6.
6. К. f3 — g5.	К. g8 — h6.
7. 0 — 0.	0 — 0.
8. f2 — f4.	a7 — a5.
9. f4 — f5.	Ф. d8 — f6.
10. Ф. d1 — h5.	a5 — a4.
11. С. b3 — d5.	c7 — c6.
12. К. g5 — h7.	Кр. g8 — h7°.
13. С. c1 — g5.	Ф. f6 — e5.
14. К. b1 — d2.	c6 — d5°.
15. К. d2 — f3.	Ф. e5 — e8.
16. f5 — f6.	С. c8 — g4.
17. Ф. h5 — h4.	С. g4 — f3°.
18. f6 — g7°.	d4 — d3°+ откр.
19. Кр. g1 — h1.	С. f3 — g2°+
20. Кр. h1 — g2°.	Кр. h7 — g7°.

Бѣлые Морфи.	Черные X.
21. С. g5 — h6°+	Кр. g7 — h7.
22. С. h6 — f8°+	откр. Кр. h7 — g8.
23. С. f8 — e7.	К. b8 — c6.
24. Ф. h4 — g5+.	Кр. g8 — h6.
25. Л. f1 — f4.	и выигрываетъ.

11.

Игра Слона.

Бѣлые Морфи.	Черные Фрейманъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
3. b2 — b4.	С. c5 — b6.
4. К. g1 — f3	d7 — d6.
5. d2 — d4.	e5 — d4°.
6. К. f3 — d4:	К. g8 — f6.
7. К. b1 — c3.	0 — 0.
8. 0 — 0.	К. f6 — e4:
9. К. c3 — e4:	d6 — d5.
10. С. c1 — g5.	d8 — e8.
11. С. c4 — d5:	c7 — c6.
12. Л. f1 — e1.	Ф. e8 — d7.
13. К. e4 — f6+.	g7 — f6°.
14. С. g5 — f6°.	Ф. d7 — d6.
15. К. d4 — e6.	Превосходно!
. . . .	С. c8 — e6.
16. Ф. d1 — h5.	С. b6 — f2°.
17. Кр. g1 — h1.	Ф. d6 — f4.
18. Л. e1 — e6°.	К. b8 — d7.
19. С. f6 — b2.	С. f2 — d4.
20. g2 — g3.	К. d7 — f6.
21. d3 — f4°.	К. f6 — h5.
22. С. b2 — d4°.	К. h5 — f4°.
23. Л. a1 — g1+.	К. f4 — g6.
24. Л. g1 — g6°+	h7 — g6°.



Бѣлые Морфи.	Черные Х.
25. Л. e6 — g6°+	Кр. g8 — h7.
26. Л. g6 — g7+.	Кр. h7 — h6.
27. С. d5 — e4.	f7 — f5.
28. С. e4 — d3.	b7 — b6.
29. Л. g7 — g3.	Л. f8 — f7.
30. С. d4 — e5.	Л. a8 — e8.
31. С. e5 — f4+.	Кр. h6 — h7.
32. Л. g3 — g5.	Л. e8 — e1+.
33. Кр. h1 — g2.	Л. f7 — g7.
34. С. d3 — f5°+	Кр. h7 — h8.
35. h2 — h4.	Л. g7 — g5°+
36. С. f4 — g5°.	Л. e1 — e8.
37. Кр. g2 — f3	и выигрываютъ.

12.

Французская партія.

Бѣлые Коппель.	Черные Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e6.
2. d2 — d4.	d7 — d5.
3. e4 — e5.	c7 — c5.
4. c2 — c3.	К. b8 — c6.
5. f2 — f4.	Ф. d8 — b6.
6. К. g1 — f3.	С. c8 — d7.
7. a2 — a3.	К. g8 — h6.
8. b2 — b4.	c5 — d4:
9. c3 — d4°.	Л. a8 — c8.
10. С. c1 — b2.	К. h6 — f5.
11. Ф. d1 — d3.	С. f8 — b4°+
12. a3 — b4:	К. c6 — b4°.
13. Ф. d3 — d2.	Л. c8 — c2.
14. Ф. d2 — d1.	К. f5 — e3.

И черные выигрываютъ.

13.

Французская партія.

	Бѣлые Морфи.	Черные Бирвиртъ.
1.	e2 — e4.	e7 — e6.
2.	d2 — d4.	c7 — c6.
3.	С. f1 — d3.	d7 — d5.
4.	e4 — d5°.	e6 — d5°.
5.	К. f1 — d3.	С. c8 — g4.
6.	0 — 0.	С. f8 — d6.
7.	h2 — h3.	С. g4 — h5.
8.	С. c1 — e3.	К. b8 — d7.
9.	Л. f1 — e1.	К. g8 — e7.
10.	К. b1 — d2.	С. h5 — f3°.
11.	К. d2 — f3°.	h7 — h6.
12.	Ф. d1 — d2.	Ф. d8 — c7.
13.	c2 — c4.	d5 — c4°.
14.	С. d3 — c4°.	f7 — f5.
15.	К. f3 — e5.	0—0—0.
16.	С. c4 — e6.	С. d6 — e5°.
17.	d4 — e5:	Кр. c8 — b8.
18.	Ф. d2 — c3.	К. d7 — b6.
19.	Ф. c3 — a3.	К. b6 — c8.
20.	Л. a1 — c1.	Л. g7 — g5.
21.	f2 — f4.	Л. g5 — f4°.
22.	С. e3 — f4°.	Ф. d8 — d4.
23.	Ф. a3 — e3.	Л. d4 — e4.
24.	Ф. e3 — f3.	Ф. c7 — b6+.
25.	Кр. g1 — h2.	Л. e4 — e1°.
26.	Л. c1 — e1°.	Ф. b6 — b4.
27.	Л. e1 — e2.	К. e7 — g6.
28.	С. f4 — d2.	Ф. b4 — b5.
29.	С. e6 — c8°.	Л. h8 — c8:
30.	С. d2 — h6°.	Л. h8 — h7.
31.	С. h6 — g7.	Л. h8 — h7.
32.	С. h7 — f6.	Л. h7 — f7.
33.	Ф. f3 — h5.	К. g6 — f4.
34.	Ф. h5 — f7°.	и выигрываютъ.

14.

Партія Рюи Лопеца,

	Бѣлые Морфи.	Черные В. Шультенъ.
1.	e2 — e4.	g7 — g5.
2.	К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3.	С. f1 — b5.	С. f8 — c5.
	К. g8 — f6. признанъ за лучшій ходъ.	
4.	c2 — c3.	К. g8 — e7.
5.	0 — 0.	0 — 0.
6.	d2 — d4.	e5 — d4°.
7.	c3 — d4:	С. c5 — b6.
8.	d4 — d5.	К. c7 — b8.
9.	d5 — d6.	c7 — d6°.
10.	С. c1 — f4.	С. b6 — c7.
11.	К. b1 — c3.	a7 — a6.
12.	С. b5 — c4.	b7 — b5.
13.	С. c4 — b3.	С. c8 — b7.
14.	С. f4 — d6:	С. c7 — d6°.
15.	Ф. d1 — d6:	h7 — h6.
16.	Л. a1 — d1.	К. e7 — c8.
17.	Ф. d6 — f4.	К. c8 — b6.
18.	К. f3 — e5.	Ф. d8 — f6.
19.	Ф. f4 — f6:	g7 — f6°.
20.	К. e5 — g4.	Кр. g8 — g7.
21.	К. g4 — f6°.	С. b7 — c6.
22.	e4 — e5.	a6 — a5.
23.	Л. d1 — d3.	Л. f8 — h8.
24.	К. f6 — d5.	К. b6 — c4.
25.	С. b3 — c4°.	b5 — c4°.
26.	Л. d3 — g3+.	Кр. g7 — f8.
27.	К. d5 — b6.	Л. a8 — a7.
28.	Л. f1 — d1.	С. c6 — b5.
29.	Л. d1 — d4.	Л. a7 — b7.
30.	Л. d4 — g4.	и выигрываютъ.

Не особенно блестящая партія, представляющая всѣ трудности правильной защиты Гамбита Лопеца. Десятый ходъ въ ней кажется лучше, чѣмъ принятый до сихъ поръ.

Примѣч. перевод. сочиненія Трети.

15.

Игра Рюи-Лопеца.

	Бѣлые А. де-Ривьеръ.	Черные Морфи.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3.	С. f1 — b5.	a7 — a6.
4.	С. b5 — a4.	К. g8 — f6.
5.	К. b1 — c3.	С. f8 — c5.
6.	d2 — d3.	h7 — h6.
7.	С. c1 — e3.	С. c5 — e3:
8.	f2 — e3:	d7 — d6.
9.	0 — 0.	0 — 0.
10.	С. a4 — c6:	b7 — c6.
11.	Ф. d1 — e1.	С. c8 — e6.
12.	К. f3 — h4.	Ф. g7 — g6.
13.	Л. a1 — d1.	Ф. d8 — e7.
14.	d3 — d4.	Л. a8 — e8.
15.	h2 — h3.	С. e6 — c4.
16.	Л. f1 — f3.	e5 — d4:
17.	Л. d1 — d4:	С. c4 — b5.
18.	a2 — a4.	c6 — c5.
19.	Л. d4 — d2.	С. b5 — c6.
20.	К. c3 — d5.	С. c6 — d5:
21.	e4 — d5:	К. f6 — e4.
22.	Л. d2 — e2.	Ф. e7 — e5.
23.	c2 — c4.	Л. e8 — b8.
24.	Л. f3 — f4.	Л. f8 — e8.
25.	К. h4 — f3.	Ф. e5 — g7.
26.	К. f3 — d2.	К. e4 — d2:
27.	Ф. e1 — d2:	Л. b8 — b3.
28.	Ф. d2 — a5.	f7 — f5.
29.	Ф. a5 — a6:	Л. b3 — b2:
30.	Л. e2 — b2:	Ф. g7 — b2:
31.	Ф. a6 — c6.	Л. e8 — e3:
32.	Ф. c6 — c7.	Л. e3 — e1+.

Бѣлые А. де-Ривьеръ.	Черные Морфи.
33. Кр. g1 — h2.	Ф. b2 — e5.
34. Ф. c7 — d8+.	Кр. g8 — f7.
35. Ф. d8 — d7+.	Кр. f7 — f6.
36. Ф. d7 — d8+.	Ф. e5 — e7.
37. Ф. d8 — h8+.	Ф. e7 — g7.
38. Ф. h8 — d8⫩.	

Партія ничья.

Эта партія нарочно приведена какъ игранная, съ обѣихъ сторонъ, замѣчательно вѣрно.

16.

Партія Рюи-Лопеца.

Бѣлые Андерсенъ.	Черные Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — b5.	a7 — a6.
4. С. b5 — a4.	К. g8 — f6.
5. d2 — d3.	С. f8 — c5.
6. c2 — c3.	b7 — b5.
7. С. a4 — c2.	d7 — d5:
8. e4 — d5.	К. f6 — d5:
9. h2 — h3.	0 — 0.
10. 0 — 0.	h7 — h6.
11. d3 — d4.	e5 — d4:
12. c3 — d4:	С. c5 — b6.
13. К. b1 — c3.	К. d5 — b4.
14. С. c2 — b1.	С. c8 — e6.
15. a2 — a3.	К. b4 — d5.
16. К. c3 — e2.	К. d5 — f6.
17. С. c1 — e3.	Л. f8 — e8.
18. К. e2 — g3.	С. e6 — c4.
19. К. g3 — f5.	С. c4 — f1:
20. Ф. d1 — f1:	К. c6 — e7.

21. К. f3 — h4.	К. e7 — f5:
22. К. h4 — f5:	Ф. d8 — d7.
23. С. e3 — h6:	g7 — h6.
24. Ф. f1 — c1.	С. b6 — d4:
25. Ф. c1 — h6:	Л. e8 — e1+.
26. Кр. g1 — h2.	К. f6 — e4.
27. С. b1 — e4.	Л. e1 — e4.
28. Ф. h6 — g5+.	Кр. g8 — f8.
29. Ф. g5 — h6+.	Кр. f8 — e8.
30. К. f5 — d4.	Ф. d7 — d6.
31. Ф. h6 — d6:	c7 — d6:
32. Л. a1 — d1.	Кр. e8 — f8.
33. Л. d1 — d2.	Л. a8 — e8.
34. b2 — b4.	Л. e8 — e5.
35. f2 — f3.	Л. e4 — e1.
36. h3 — h4.	Л. e5 — d5.
37. Кр. h2 — g3.	a6 — a5.
38. h4 — h5.	Кр. f8 — g8.
39. Кр. g3 — f2.	Л. e1 — e8.
40. Кр. f2 — g3.	Кр. d8 — h7.
41. Кр. g3 — f4.	Л. e8 — e7.
42. Кр. f4 — g3.	f7 — f6.
43. Кр. g3 — f4.	Л. e7 — e8.
44. Кр. f4 — g3.	Л. e7 — e7.

Партія ничья.

17.

Игра Рюи-Лопеца.

Бѣлые Морфи.	Черные Андерсенъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. Ф. g1 — b5.	Ф. g8 — f6.
4. Ф. d2 — d4.	. . . . . .

Любимый ходъ знаменитаго американца.

Бѣлые Морфи.	Черные Андерсенъ.
. . . .	К. c6 — d4:
5. К. f3 — d4:	e5 — d4:
6. e4 — e5.	c7 — c6.
7. 0 — 0.	c6 — b5:
8. С. c1 — g5.	С. f8 — c7.
9. e5 — f6:	С. e7 — f6.
10. Л. f1 — e1+.	Кр. e8 — f8.
11. С. g5 — f6:	Ф. d8 — f6.
12. c2 — c3.	d7 — d5.
13. c3 — d4:	С. c8 — e6.
14. К. b1 — c3.	a7 — a6.
15. Л. e1 — e5.	Л. a8 — d8.
16. Ф. d1 — b3.	Ф. f6 — e7.
17. Л. a1 — e1.	g7 — g5.
18. Ф. b3 — d1.	Ф. e7 — f6.
19. Л. e1 — e3.	Л. h8 — g8.
20. Л. e5 — e6:	f7 — e6:
21. Л. e3 — f3.	и выигрываютъ.

Эту партію не бѣлые выиграли, а черные проиграли!

18.

Шотландскій Гамбитъ.

Бѣлые А. Б.	Черные Морфи.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. d2 — d4.	e5 — d4:
4. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
5. К. f3 — g5.	К. h8 — h6.
6. К. g5 — f7.	К. h6 — f7:
7. С. c4 — f7:+	Кр. e8 — f7:
8. Ф. d1 — h5+.	g7 — g6.
9. Ф. h5 — c5:	d7 — d6.
10. Ф. c5 — b5.	Л. h8 — e8.
11. Ф. b5 — b3+.	d6 — d5.

Бѣлые А. Б.	Черные Морфи.
12. f2 — f3.	К. c6 — a5.
13. Ф. b3 — d3.	d5 — e4:
14. f3 — e4:	Ф. d8 — h4+.
15. g2 — g3.	Л. e8 — e4+.
16. Кр. e1 — f2.	Ф. h4 — e7.
17. К. b1 — d2.	Л. e4 — e3.
18. Ф. d3 — b5.	c7 — c6.
19. Ф. b5 — f1.	С. c8 — h3.
20. Ф. f1 — d1.	Л. a8 — f8.
21. К. d2 — f3.	Кр. f7 — g8.
	и выигрываютъ.

19.

Шотландскій Гамбитъ.

Бѣлые Морфи.	Черные Киппингъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. d2 — d4.	e5 — d4:
4. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
5. 0 — 0.	d7 — d6.
6. c2 — c3.	Ф. d8 — f6.
7. С. c1 — g5.	Ф. f6 — g6.
8. c3 — d4:	К. c6 — d4:
9. К. f3 — d4:	Ф. g6 — g5:
10. f2 — f4.	Ф. g5 — g6.
11. Кр. g1 — h1.	К. g8 — h6.
12. h2 — h3.	С. c8 — h3:
13. g2 — h3:	Ф. g6 — e4·+
14. Ф. d1 — f3.	Ф. e4 — d4:
15. Л. f1 — e1+.	Кр. e8 — d7.
16. К. b1 — a3.	С. c5 — a3:
17. С. c4 — b5+.	c7 — c6.
18. b2 — a3:	Л. h8 — e8.
19. Л. a1 — c1.	d6 — d5.

Бѣлые Морфи.	Черные Киппингъ.
20. Ф. f3 — b3.	Кр. d7 — c7.
21. С. b5 — d3.	Л. e8 — e3.
22. Л. e1 — e3:	Ф. d4 — e3:
23. Л. c1 — b1.	Ф. e3 — h3.
24. Кр. h1 — g1.	b7 — b6.
25. Л. b1 — e1.	Ф. h3 — g3+.
26. Кр. g1 — f1.	Ф. g3 — f4:+
27. Кр. f1 — g2.	Ф. f4 — g5+.
28. Кр. g2 — f1+.	К. h6 — g4.
29. Л. e1 — e2:+	К. g4 — e3+.

Бѣлые сдаются.

20.

Сицилійская партія.

Бѣлые Морфи.	Черные Вильсъ.
1. e2 — e4.	c7 — c5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. d2 — d4.	c5 — d4:
4. К. f3 — d4:	e7 — e6.
5. С. c1 — e3.	К. g8 — f6.
6. С. f1 — d3.	e6 — e5.
7. К. d6 — c6.	b7 — c6.
8. 0 — 0.	d7 — d6.
9. f2 — f4.	e5 — f4:
10. С. e3 — f4:	С. f8 — e7.
11. К. b1 — c3.	Л. a8 — b8.
12. e4 — e5.	d6 — e5:
13. С. f4 — e5:	Л. b8 — b4.
14. Ф. d1 — f3.	Ф. d8 — b6+.
15. Кр. g1 — h1.	С. c8 — g4.
16. Ф. f3 — f2.	Ф. b6 — f2:
17. Л. f1 — f2:	С. e7 — c5.
18. Л. f2 — f1.	С. c5 — c7.
19. a2 — a4.	Л. b4 — b7.

Бѣлые Морфи.	Черные Вильсъ.
20. К. c3 — e4.	С. g4 — d7.
21. К. e4 — f6:+	g7 — f6:
22. С. e5 — f6:	С. e7 — f6:
23. Л. f1 — f6:	Л. b7 — b2:
24. Л. a1 — e1+.	С. d7 — e6.
25. С. d3 — f5.	Кр. e8 — e7.
26. Л. f6 — h6.	Л. h8 — b8.
27. С. f5 — e6:	Л. b2 — b1.
28. Л. e1 — g1.	f7 — e6:
29. Л. h6 — h7:+	Кр. e7 — d6.
30. Л. h7 — a7:	Л. b1 — g1:+
31. Кр. h1 — g1:	Л. b8 — b1+.
32. Кр. g1 — f2.	Л. b1 — b2.
33. h2 — h4.	Л. b2 — c2.
34. Кр. f2 — f3.	Кр. d6 — e5.
35. h4 — h5.	Кр. e5 — f5.
36. h5 — h6.	Л. c2 — d2.
37. h6 — h7	и выигрываютъ.

21.

Сицилiйская партiя.

Бѣлые П. Морфи.	Черные Андерсенъ.
1. e2 — e4.	c7 — c5.
2. d2 — d4.	c5 — d4:
3. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
4. К. f3 — d4:	e7 — e6.
5. К. d4 — b5.	d7 — d6.
6. С. c1 — f4.	e6 — e5.
7. С. f4 — e3.	f7 — f5.
8. К. b1 — c3.	f5 — f4.
9. К. c3 — d5.	f4 — e3:
10. К. b5 — c7+.	Кр. e8 — f7.
11. Ф. d1 — f3+.	К. g8 — f6.

Бѣлые Морфи.	Черные Андерсенъ.
12. С. f1 — c4+.	К. c6 — d4.
13. К. d5 — f6:	d6 — d5.
14. С. c4 — d5:+	Кр. f7 — g6:
15. Ф. f3 — h5+.	Кр. g6 — f6.
16. f2 — e3:	К. d4 — c2:+
17. К. e1 — e2.	и черные сдаются.

22.

Сицилійская партія.

Бѣлые Морфи.	Черные Журну.
1. e2 — e4.	c7 — c5.
2. d2 — d4.	c5 — d4:
3. К. g1 — f3.	e7 — e5.
4. С. f1 — c4.	С. f8 — e7.
5. c2 — c3.	d7 — d6.
6. Ф. d1 — b3.	d4 — c3:
7. С. c4 — f7:+	Кр. e8 — f8.
8. К. b1 — c3:	К. b8 — c6.
9. С. f7 — g8:	Л. h8 — g8.
10. 0 — 0.	Ф. d8 — e8.
11. К. f3 — g5.	С. e7 — g5:
12. С. c1 — g5.	С. c8 — e6.
13. К. c3 — d5.	h7 — h6.
14. f2 — f4.	Ф. e8 — d7.
15. f4 — e5: откр.+	Кр. f8 — e8.
16. К. d5 — c7+.	Ф. d6 — c7:
17. Ф. b3 — e6+.	и выигрываетъ.

23.

Защита Петрова.

Бѣлые Морфи.	Черные Барнъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. g8 — f6.
3. К. f3 — e5:	d7 — d6.

Бѣлые Морфи.	Черные Барнъ.
4. К. e5 — f3.	К. f6 — e4:
5. d2 — d4.	d6 — d5.
6. С. f1 — d3.	С. f8 — d6.
7. 0 — 0.	0 — 0.
8. c2 — c4.	К. e4 — f6.
9. С. c1 — g5.	С. c8 — e6.
10. Ф. d1 — b3.	d5 — c4:
11. С. d3 — c4:	С. e6 — c4:
12. Ф. b3 — c4:	К. b8 — c6.
13. К. b1 — c3.	h7 — h6.
14. С. g5 — h4.	g7 — g5.
15. С. h4 — g3.	Ф. d8 — d7.
16. К. f3 — e5.	Ф. d7 — e6.
17. Ф. e4 — e6:	f7 — e6:
18. К. e5 — c6:	b7 — c6:
19. Л. f1 — e1.	Л. f8 — e8.
20. Л. a1 — c1.	Л. a8 — b8.
21. b2 — b3.	Л. e8 — e7.
22. К. c3 — a4.	Л. b8 — b4.
23. С. g3 — e5.	С. d6 — e5:
24. d4 — e5.	К. f6 — d5.
25. Л. c1 — c6:	Л. b4 — d4.
26. Л. c6 — c2.	К. d5 — b4.
27. Л. c2 — e2.	К. b4 — d3.
28. Л. e2 — d2.	Л. d4 — a4:
29. Л. d2 — d3:	Л. a4 — a2:
30. Л. e1 — c1.	Л. e7 — f7.
31. f2 — f3.	

Партія ничья.

24.

Неправильный дебютъ.

Бѣлые Морфи.	Черные Вераль.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.

Бѣлые Морфи.	Черные Вераль.
3. С. f1 — c4.	f7 — f5.
4. d2 — d4.	d7 — d6.
5. d4 — e5:	d6 — e5:
6. Ф. a1 — d8:+	К. e8 — d8:
7. С. c1 — g5+.	К. g8 — f6.
8. К. b1 — c3.	С. f8 — b4.
9. 0—0—0+.	С. b4 — d6.
10. Л. h1 — e1.	h7 — h6.
11. С. g5 — f6.+	g7 — f6:
12. К. c3 — b5.	Кр. d8 — e7.
13. К. f3 — h4.	Л. h8 — d8.
14. e4 — f5:	Кр. e7 — e8.
15. Л. e1 -- e3.	Л. d8 — d7.
16. Л. e3 — g3.	К. c6 — e7.
17. С. c4 — e6.	e5 — e4.
18. С. e6 — d7:+	С. c8 — d7:
19. Л. d1 — d6:	С. d7 — b5:
20. Л. d6 — f6:	и выигрываетъ.

25.

Giuco piano.

Бѣлые Морфи.	Черные Кииннгамъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. С. f1 — c4.	С. f8 — c5.
3. c2 — c3.	К g8 — f6.
4. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
5. d2 — d4.	e5 — d4:
6. e4 — e5.	Ф. d8 — e7.
7. 0 — 0.	К. f6 — g8.
8. c3 — d4:	С. c5 — b6.
9. d4 — d5.	Ф. e7 — c5.
10. К. b1 — a3.	К. c6 — d4.
11. С. b1 — e3.	К. d4 — f3:+
12. Ф. d1 — f3:	Ф. c5 — f8.

Бѣлые Морфи.	Черные Кинингамъ.
13. С. e3 — b6:	a7 — b6:
14. К. a3 — b5.	Кр. e8 — d8.
15. Л. f1 — c1.	d7 — d6.
16. e5 — d6:	c7 — d6.
17. Ф. f3 — e3.	Л. a8 — a6.
18. К. b5 — c7.	Ф. f8 — e7.
19. К. c7 — e6+.	f7 — e6:
20. С. c4 — a6:	С. c8 — d7.
21. С. a6 — b5.	Кр. d8 — e8.
22. d5 — e6:	К. g8 — f6.
23. Л. c1 — c8+.	и выигрываетъ.

26.

Защита Филидора.

Бѣлые Морфи.	Черные Гарвицъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	d7 — d6.
3. d2 — d4.	e5 — d4:
4. Ф. d1 — d4:	К. b8 — c6.
5. С. f1 — b5.	С. c8 — d7.
6. С. b5 — c6:	С. d7 — c6:
7. С. c1 — g5.	f7 — f6.
8. С. g5 — h4.	К. g8 — h6.
9. К. b1 — c3.	Ф. d8 — d7.
10. 0 — 0.	С. f8 — e7.
11. Л. a1 — d1.	0 — 0.
12. Ф. d4 — c4+.	Л. f8 — f7.
13. К. f3 — d4.	К. h6 — g4.
14. h2 — h3.	К. g4 — e5.
15. Ф. c4 — e2.	g7 — g5.
16. С. h4 — g3.	Л. f7 — g7.
17. К. d4 — f5.	Л. g7 — g6.
18. f2 — f4.	g5 — f4:
19. Л. f1 — f4:	Кр. g8 — h8.

Бѣлые Морфи.	Черные Гарвицъ.
20. Л. f4 — h4.	С. e7 — f8.
21. С. g3 — e5:	f6 — e5:
22. Л. d1 — f1.	Ф. d7 — e6.
23. К. c3 — b5.	Ф. e6 — g8.
24. Л. f1 — f2.	a7 — a6.
25. К. b5 — c7:	Л. a8 — c8.
26. К. c7 — d5.	С. c6 — d5:
27. e4 — d5:	Л, c8 — c7.
28. c2 — c4.	С. f8 — e7.
29. Л. h4 — h5.	Ф. g8 — e8.
30. c4 — c5.	. . . . .
Превосходный ходъ.	Прекрасное продолженіе.
30.	Л. c7 — c5.
31. Л. h5 — h7:+	Кр. h8 — h7:
32. Ф. e2 — h5+.	Кр. h7 — g8.
33. К. f5 — e7:+	Кр. g8 — g7.
34. К. e7 — f5+.	Кр. g7 — g8.
35. К. f5 — d6:	и выигрываютъ.

27.

Гамбитъ Ферзя.

Бѣлые Гарвицъ.	Черные Морфи.
1. d2 — d4.	e7 — e6.
2. c2 — c4.	d7 — d5.
3. К. b1 — c3.	К. g8 — f6.
4. С. c1 — f4.	a7 — a6.
5. e2 — e3.	c7 — c5.
6. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
7. a2 — a3.	c5 — d4:
8. e3 — d4:	d5 — c4:
9. С. f1 — c4:	b7 — b5.
10. С. c4 — d3.	С. c8 — b7.
11. 0 — 0.	С. f8 — e7.
12. С. f4 — e5.	0 — 0.

Бѣлые Гарвицъ.	Черные Морфи.
13. Ф. d1 — e2.	К. f6 — d5.
14. С. e5 — g3.	Кр. g8 — h8.
15. Л. f1 — e1.	С. e7 — f6.
16. Ф. e2 — e4.	g7 — g6.
17. К. c3 — d5:	Ф. d8 — b5:
18. Ф. e4 — d5:	e6 — d5:
19. К. f3 — e5.	Л. a8 — d8.
20. К. e5 — c6:	С. b7 — c6:
21. Л. a1 — c1.	Л. d8 — c8.
22. С. g3 — d6.	Л. f8 — g8.
23. С. d6 — e5.	Кр. h8 — g7.
24. f2 — f4.	С. e6 — d7.
25. Кр. g1 — f2.	h7 — h6.
26. Кр. f2 — e3.	Л. c8 — c1:
27. Л. e1 — c1:	Л. g8 — c8.
28. Л. c1 — c5.	С. f6 — e5:
29. f4 — e5.	С. d7 — e6.
30. a3 — a4.	b5 — a4:
31. С. d3 — a6:	Л. c8 — b8.
32. Л. c5 — b5.	Л. b8 — d8.
33. Л. b5 — b6.	Л. d8 — a8.
34. Кр. e3 — d2.	С. e6 — c8.
35. С. a6 — c8:	Л. a8 — c8:
36. Л. b6 — b5.	Л. c8 — a8.
37. Л. b5 — d5.	a4 — a3.
38. b2 — a3:	Л. a8 — a3:
39. Л. d5 — c5.	Кр. g7 — f8.
40. Кр. d2 — e2.	Кр. f8 — e7.
41. d4 — d5.	Кр. e7 — d7.
42. Л. c5 — c6.	h6 — h5.
43. Л. c6 — f6.	Кр. d7 — e7.
44. d5 — d6.	Кр. e7 — e8.
45. e5 — e6.	f7 — e6:
46. Л f6 — e6:+	Кр. e8 — f7.
47. d6 — d7.	Л. a3 — a8.

Бѣлые Гарвицъ.	Черные Морфи.
48. Л. e6 — d6.	Кр. f7 — e7.
49. Л. d6 — g6:	Кр. e7 — d7:
50. Л. g6 — g5.	Л. a8 — h8.
51. Кр. e2 — f3.	Кр. d7 — e6.
52. Кр. f3 — g3.	h5 — h4+.
53. Кр. g3 — g4.	h4 — h3.
54. g2 — g3.	Кр. e6 — f6.
55. Л. g5 — h5.	и выигрываетъ.

28.

Гамбитъ Альгаіера.

Бѣлые Морфи.	Черные Г. Сальмонъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. f2 — f4.	e5 — f4:
3. К. g1 — f3.	g7 — g5.
4. h2 — h4.	g5 — g4.
5. К. f3 — e5.	d7 — d6.
6. К. e5 — g4:	С. f8 — e7.
7. d2 — d4.	С. e7 — h4:+
8. К. g4 — f2.	С. h4 — f2:+
9. Кр. e1 — f2:	К. g8 — f6.
10. К. b1 — c3.	Ф. d8 — e7.
11. С. c1 — f4:	К. f6 — e4:+
12. К. c3 — e4:	e7 — e4:
13. С. f1 — b5+.	Кр. e8 — f8.
14. С. f4 — h6+.	Кр. f8 — g8.
15. Л. h1 — h5.	С. c8 — f5.
16. Ф. d1 — d2.	С. f5 — g6.
17. Л. a1 — e1.	и выигрываютъ.

29.

Гамбитъ Муціо.

У бѣлыхъ снята К. b1

Бѣлые Морфи.	Черные L
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. f2 — f4.	e5 — f4:

Бѣлые П. Морфи.	Черные L.
3. К. g1 — f3.	g7 — g5.
4. С. f1 — c4.	g5 — g4.
5. 0 — 0.	g4 — f3:
6. Ф. d1 — f3.	Ф. d8 — f6.
7. e4 — e5.	Ф. f6 — e5:
8. С. c4 — f7+.	Кр. e8 — f7:
9. d2 — d4.	Ф. e5 — d4:+
10. С. c1 — e3.	Ф. d4 — f6.
11. Ф. f3 — h5+.	Ф. f6 — g6.
12. Л. f1 — f4+.	К. g8 — f6.
13. Л. f4 — f6:+	Кр. f7 — f6.
14. С. e3 — d4+.	Кр. f6 — e7.
15. Л. a1 — e1+.	Кр. e7 — f7.
16. Ф. h5 — d5+.	Ф. g6 — e6.
17. Ф. d5 — f3+.	Кр. f7 — e8.
18. Ф. f3 — h5+.	Кр. e8 — d8.
19. Л. e1 — e6:	d7 — e6:
20. С. d4 — h8:	и выигрываютъ.

30.

Гамбитъ Муціо.

У бѣлыхъ снятъ К. b1.

Бѣлые Морфи.	Черные Любитель.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. f2 — f4.	e5 — f4:
3. К. g1 — f3.	g7 — g5.
4. С. f1 — c4.	g5 — g4.
5, d2 — d4.	g4 — f3:
6. 0 — 0.	С. f8 — h6,
7. Ф. d1 — f3.	К. b8 — c6.
8, С. c4 — f7:+	Кр. e8 — f7:
9. Ф. f3 — h5+.	Кр. f7 — g7.
10. С. c1 — f4:	С. h6 — f4:
11, Л. f1 — f4:	К. g8 — h6.

Бѣлые Морфи.	Черные Любитель.
12. Л. a1 — f1.	Ф. d8 — e8.
13. Ф. h5 — h4.	d7 — d6.
14. Ф. h4 — f6+.	Кр. g7 — g8.
15. Ф. f6 — h6:	С. c8 — d7.
16. Л. f1 — f3.	К. c6 — e7.
17. h2 — h4.	К. e7 — g6.
18. h4 — h5.	С. d7 — g4.
19. h5 — g6:	h7 — g6.

Бѣлые дѣлаютъ матъ въ 3 хода.

20. Ф. f4 — f8+.	Ф. e8 — f8:
21. К. f3 — f8:+	Л. a8 — f8.
22. К. h6 — g6:‡	

31.

Гамбитъ Коня.

У бѣлыхъ снятъ К. b1.

Бѣлые Морфи.	Черные Жюльенъ.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. f2 — f4.	e5 — f4.
3. К. g1 — f3.	g7 — g5.
4. С. f1 — c4.	С. f8 — g7.
5. 0 — 0.	h7 — h6.
6. c2 — c3.	d7 — d6.
7. Ф. d1 — b3.	Ф. d8 — e7.
8. d2 — d4.	c7 — c6.
9. С. c1 — d2.	К. b8 — d7.
10. Л. a1 — e1.	К. d7 — b6.
11. С. c4 — d3.	С. c8 — g4.
12. a2 — a4.	С. g4 — f3:
13. Л. f1 — f3:	К. b6 — d7.
14. Ф. b3 — b7:	Л. a8 — b8.
15. Ф. b7 — c6:	Л. b8 — b2:
16. e4 — e5.	Л. b2 — d2:
17. Ф. c6 — c8+.	Ф. e7 — d8.

Бѣлые Морфи.	Черные Жюльенъ.
18. e5 — d6:+	С. g7 — e5.
19. Л. e1 — e5:+	К. d7 — e5:
20. С. d3 — b5+.	и выигрываютъ.

32.

Игра Конемъ Бильгера.

У бѣлыхъ снята съ доски Ладья a1.

Бѣлые Морфи.	Черные Любитель.
1. e2 — e4.	e7 — e5.
2. К. g1 — f3.	К. b8 — c6.
3. С. f1 — c4.	К. g8 — f6.
4. К. f3 — g5.	d7 — d5.
5. e4 — d5.	К. f6 — d5:
6. К. g5 — f7:	Кр. e8 — f7.
7. Ф. d1 — f3+.	Кр. f7 — e6.
8. К. b1 — c3:	К. c6 — d4.
9. С. c4 — d5+.	Кр. e6 — d6.
10. Ф. f3 — f7.	С. c8 — e6.
11. С. d5 — e6:	К. d4 — e6:
12. К. c3 — e4+.	Кр. d6 — d5.
13. c2 — c4+.	Кр. d5 — e4:
14. Ф. f7 — e6:	Ф. d8 — d4.
15. Ф. e6 — g4+.	Кр. e4 — d3.
16. Ф. g4 — e2+.	Кр d3 — c2.
17. d2 — d3+ откр.	Кр. c2 — c1.
18. 0 — 0+.	

Изъ всѣхъ приведенныхъ гамбитовъ, читатель (разумѣю незнающаго теоріи) самъ увидитъ, какой изъ нихъ сильнѣйшій и, какъ resumé имъ, приведетъ себѣ признаки, когда, съ какого хода можно считать, что гамбитъ принятъ и въ чемъ состоитъ его характеристика, по сдѣланнымъ ходамъ съ обѣихъ сторонъ.

Слово за шахматную игру.

Послѣ всѣхъ правилъ и приведенныхъ игръ славнѣйшихъ игроковъ, позволю себѣ сказать нѣсколько словъ какъ о значеніи и силѣ этой игры съ эпизодами изъ жизни ея любителей, а также краткую исторію ея развитія, въ выборкахъ изъ Бастеро и друг. источниковъ.

Крайне несложная въ своихъ основныхъ правилахъ, игра эта неистощима въ комбинаціяхъ, она часто приводитъ сильнѣйшихъ и опытнѣйшихъ игроковъ къ такимъ усложненіямъ, для удачнаго рѣшенія которыхъ потребно все ихъ остроуміе и проницательность. По вычисленію одного математика, какъ говоритъ Гебелеръ, король съ пѣшкою противъ одного короля, могутъ имѣть 195,636 положеній на шашечницы.

Шахматная игра пріучаетъ къ большому терпѣнію. Случай или счастье въ ней не играютъ ни какой роли и, если таковой и произойдетъ, на взглядъ неопытнаго игрока, то это будетъ лишь доказательствомъ невниманія и несостоятельности его разсчетовъ. Интересъ этой игры не имѣетъ ничего общаго съ корыстною жаждою денежнаго выигрыша, въ шахматы, между любителями рѣдко встрѣчаются играющіе на деньги, здѣсь самый ходъ партіи составляетъ уже большое удовольстіе, здѣсь затрогивается самолюбіе игрока; такъ какъ эта игра, кто разъ постигъ ея прелесть, успѣхомъ своимъ прямо говоритъ за способность мышленія.

Очень можетъ быть, что отвергая денежный интересъ, она много помѣшала своему распространенію, такъ какъ духъ времени, соотвѣтствующій азартнымъ играмъ, попираетъ все то, что не носитъ на себѣ отпечатка его матеріальности. Здѣсь приведу слова Лейбница, который говоритъ, что „искусство играть въ шахматы можно причислить къ наукамъ". Эта игра требующаго большаго мышленія въ комбинаціяхъ ходовъ, разумѣется могла привиться у людей, свыкшихся съ трудомъ умственнымъ. Шахматная игра, уже съ давнихъ временъ, посл: Р. Х. подверглась многимъ измѣненіямъ, могущимъ считаться ея усовершенствованіемъ, но цѣль ея—дать матъ, королю, осталась неизмѣнною.

„О происхожденіи ея существуетъ преданіе. Въ началѣ V вѣка, по Р. Х., въ Индіи царилъ Король по имени Шахрамъ. Съ цѣлью укротить его

жестокосердіе и высокомѣріе, нѣкій браминъ Сисса и изобрѣлъ шахматную игру, въ которой король, хотя и важнѣйшая фигура, неможетъ ни нападать, ни защищаться безъ помощи своихъ подданныхъ. Урокъ подѣйствовалъ Шахрамъ сразу преобразился и предложилъ изобрѣтателю самому назначить себѣ награду. Тотъ потребовалъ себѣ столько зеренъ маису, сколько выйдетъ, если на первое поле положить 1 зерно, на второе 2, на третье 4, на четвертое 8 и такъ далѣе въ геометрической пропорціи до 64-го поля. Король, улыбаясь, согласился на такую просьбу, показавшуюся ему крайне незначительною, но на повѣрку вышло, что богатствъ не только Индіи, но даже всего свѣта не хватилобы на уплату выпрошенной награды. И дѣйствительно, получается число въ 18'''446,744''073,709',551,615 зеренъ; чтобы дать хотя приблизительное понятіе объ этой громадной цифрѣ, достаточно сказать, что, считая все населеніе земли въ миллъярдъ людей и оцѣнивая гектолитръ маиса въ 20 франковъ, (полагая въ гектолитрѣ 1,520,000 зеренъ),—потребовалось-бы обложить каждаго человѣка налогомъ въ 600 рублей (считая франкъ въ 40 коп.), для уплаты долга брамину Биссѣ! какъ говоритъ преданіе браминъ поплатился, за эту шутку, головой.

Въ Европу, какъ полагаютъ, шахматы были перенесены крестоносцами, научившимися этой игрѣ у Сарациновъ, нѣкоторые же отвергаютъ это. Если съ теченіемъ времени игра эта и потерпѣла нѣкоторыя видоизмѣненія, то тѣмъ не менѣе сущность ея—дать матъ королю, оставалась неприкосновенной.

Въ настоящее время шахматная игра такъ распространена, что образовалась уже солидная литература этой игры, въ Европѣ и особенно въ Америкѣ выходитъ не мало періодическихъ изданій, спеціально посвященныхъ этой игрѣ.

Первый по времени трактатъ о шахматахъ принадлежитъ арабскому писателю Абдулъ-Аббасу, умершему въ Багадѣ въ 899-мъ году; древнѣйшее изъ сочиненій о шахматахъ, появившихся въ Европѣ, писано на Латинскомъ языкѣ и относится къ 1290 году. Распространенію шахматной игры не мало способствовали, такъ называемые. всемірные турниры изъ игроковъ всѣхъ націй. Первый турниръ состоялся въ Лондонѣ въ 1851 году (1-я всемір. выставка) побѣдителемъ вышелъ профессоръ изъ Бреславля. Непобѣдимый американецъ былъ Пауль Морфи, озарившій своею славою оба полушарія. Въ турнирахъ не приняли участія славные игроки Цуккерторъ, величайщій шахматный теоретикъ всѣхъ временъ профессоръ математики К. А. Янишъ.

Примѣч. Поставленное въ ковычкахъ означаевъ выборки изъ переводн. сочин. Гебелера.

Славные игроки состязались также въ серьезныхъ Матчахъ *). Древнѣйшая изъ извѣстныхъ шахматныхъ задачъ есть окончаніе одной партіи, которую персидскій шахъ Нурьяханъ велъ съ какимъ-то чужестранцемъ, поставивъ на ставку свою жену Диларамъ.

„Когда слѣдившая за игрою царица увидѣла своего мужа въ опасности, она вскричала ему: „Отдай башню, но спаси свою жену!" Отсюда и игра эта получила названіе мата Диларамы.

Положеніе шашекъ въ этой задачѣ слѣдующее:

Бѣлые. Ц. a4, Л. h1 и h4, С. f5, К. h2, П. a3, f5 и g6.
Черные. b8, Л g2, и a8, С. c4, К. c2, П. a6, c7, d6, и d3.

Бѣлые начинаютъ и даютъ матъ въ 5 ходовъ.

Рѣшеніе

1. h4 — h8+.	d8 : h8.
2. h2 — g4+.	h8 — g8.
3. h1 — h8+.	g8 : h8.
4. g6 — g7+.	h8 — g8.
5. g4 — h6 ‡.	

Историческія изслѣдованія шахматной игры показываютъ, что слово „шахматы" произошло отъ древнеиндусской игры, называемой „Шатурангъ" въ которой движенія и сила шашекъ были тѣ-же, какими они вообще оставались въ Азіи и Европѣ до конца XV столѣтія. Терминъ Шатуранга составленъ изъ двухъ санскритскихъ словъ: Шатуръ—четыре и анга—членъ; онъ прилагается къ арміи, состоящей изъ четырехъ родовъ силъ: пѣхоты, кавалеріи, слоновъ и флота.

Когда арабы получили эту игру отъ персовъ, они заимствовали и слово „шахъ" и употребляли его для обозначенія главной фигуры въ игрѣ Короля. Слово „матъ", происходитъ уже отъ персидскаго „Мандъ", истощенный, что арабы измѣнили въ „матъ" (онъ умеръ).

Шахматная игра отъ начала ея существованія до XV вѣка, подверглась многимъ измѣненіямъ, въ видѣ усовершенствованія ея, многія фигуры перемѣнили названія и силу хода, такъ „Ферзь"—дама королева представ-

*) Матчъ англ. слово. Состязаніе двухъ игроковъ на заранѣе опредѣленное число партій.

ляетъ, происхожденіемъ своего названія и данной ей силѣ дѣйствій уже большую странность. Ибо подобная роль является мало свойственной женщинѣ, въ особенноси, если вспомнить, что шахматы получили свое начало въ странѣ, гдѣ женщины совершенно лишены всякаго участія въ общественныхъ дѣлахъ. Другая, еще болѣе разительная странность, это всюду дѣйствующее правило о превращеніи пѣшки или простаго солдата, достигшаго восьмой полосы доски, въ дамы. Эти аномаліи легко объясняются, если мы обратимся къ первоначальной игрѣ: эта фигура называлась у персовъ ферземъ, а по санкритски Мантри, что значитъ совѣтникъ, министръ или генералъ. Это слово ферзь было усвоено также арабами, а затѣмъ и нѣкоторыми европейскими народами, въ томъ числѣ и русскими. Лишь въ концѣ XV вѣка фигура эта получила въ Европѣ названіе дѣвственницы, дамы и королевы, при чемъ она сильно возрасла въ своемъ значеніи и могуществѣ; ибо у персовъ ферзь могъ ходить лишь на одно изъ 4-хъ діагональныхъ полей, прилегающихъ къ занимаемой имъ клѣткѣ. Въ тоже время большую дѣятельность получили слоны и пѣшки. Оставшись медленною и методическою въ Азіи, шахматная игра не замедлила подвергнуться вліянію народовъ запада и отразить на себѣ ихъ болѣе пылкій темпераментъ".

Здѣсь привожу задачу на разстановку нѣсколькихъ ферзь.

Задача.

Разставить на доскѣ 8 королевъ такъ, чтобы одна другой не мѣшала

Рѣшеніе.

A, c6, b4, a1, f3, g5, h2, d e7.

Есть еще способъ,--разстановки отъ середины, который и предлагаю рѣшить.

По теоріи, это правило вытекаетъ изъ того, что каждая королева предѣломъ положенія, какъ по діагонали, такъ и въ прямомъ направленіи, имѣетъ 8 клѣтокъ; всего-же на доскѣ 64 клѣтки, каковыя и надо раздѣлить на 8 королевъ.

Ладья, первоначальное имя которой было „Рока", что значитъ судно или ладья, усвоила себѣ это имя у персовъ. Это-же слово Rocco по италіански означаетъ крѣпость, Tour. Въ наше время силу дѣйствія этой фигуры примѣняютъ къ дѣйствію артиллеріи на полѣ, которая послѣ первоначальныхъ стычекъ съ непріятелемъ производитъ свое рѣшающее дѣйствіе; поэ-

a4, b6, c8, d2, e7, f1, g3, h5.

тому, ее часто называютъ пушкою. Слово „слонъ“ (офицеръ, фигура стоящая по сторонамъ короля и королевы)—индусское названіе удержалось, въ настоящее время только у русскихъ; Французы его называютъ le Fou, нѣмцы Zaufer, англичане Bishop (епископъ).

Конь.—Изъ всѣхъ шашекъ конь является единственною, движенія которой всегда оставались неизмѣнными. Его первоначальное имя было—лошадь-по санкритски асва, по персидски аспъ, по арабски фарасъ, и такимъ онъ остается.

Пѣшка.—Движенія пѣшки, кажется потерпѣли мало измѣненій и во всѣ времена она превращалась въ ферзя по достиженіи ею восьмой полосы доски.

„Знамѣнитѣйшимъ игрокомъ XVIII столѣтія былъ французъ Филидоръ, онъ первый уяснилъ силу пѣшекъ, объявивъ ихъ важнѣйшими шашками на доскѣ, и дѣйствительно онъ мастерски, геніально умѣлъ играть ими. Послѣдніе годы своей жизни онъ провелъ въ Лондонѣ, гдѣ шахматы были тогда въ большой модѣ; Сент Дежемскій шахматный клубъ далъ ему пенсію, съ тѣмъ, чтобы онъ бывалъ на его собраніяхъ. Въ Маѣ 1782 года, Филидоръ впервые игралъ публично, не смотря на доску, противъ двухъ сильнѣйшихъ членовъ этого клуба: графа Брюля и мистера Боудлера. Приведу здѣсь двѣ партіи Филидора, гдѣ въ одной онъ играетъ бѣлыми, а въ другой черными, обѣ партіи a l'aveugle. (Несмотря на доску).

	Филидоръ. (Бѣлые.) (Снять съ доски К. b1).	Графъ Брюль. (Черные.) (Снять П. f7).
1.	e2 — e4.	d7 — d5.
2.	e4 — e5.	c8 — f5.
3.	g2 — g4.	f5 — g6.
4.	h2 — h4.	h7 — h5.
5.	g1 — h3.	d8 — d7.
6.	h3 — f4.	g6 — f7.
7.	g4 — g5.	d7 — f5.
8.	d2 — d4.	f5 — e4 +.
9.	d1 — e2!	e4 : h1.

„Блистательный маневръ: Филидоръ съ умысломъ отдаетъ Ладью, чтобы удалить непріятельскаго Ферзя изъ игры“.

	Филидоръ.	Графъ Брюль.
10.	g5 — g6.	e7 — e6.
11.	e2 — b5+.	b8 — d7.
12.	g6 : f7+.	e8 — d8.
13.	f7 : g8.	h8 : g8.
14.	f4 : e6+.	d8 — c8.
15.	c1 — e3.	h1 : h4.
16.	b5 : d5.	f8 — e7.
17.	f1 — a6.	a8 — b8.
18.	d5 — c6.	e7 — d8.
19.	e3 — g5.	и выигрываетъ.

Въ слѣдующей „слѣпой“ партіи Филидоръ дастъ Пѣшку и ходъ:

	Графъ Брюль. (Бѣлые).	Филидоръ. (Черные).
		Снять съ доски Пѣшку f7.
1.	e2 — e4.	g8 — h6.
2.	d2 — d4.	h6 — f7.
3.	f1 — c4.	e7 — e6.
4.	e4 — b3.	d7 — d5.
5.	e4 — e5.	c7 — c5.
6.	c2 — c3.	b8 — c6.
7.	f2 — f4.	d8 — b6.
8.	g1 — f3.	f8 — e7.
9.	b3 — c2.	c8 — d7.
10.	b2 — b3.	c5 : d4.
11.	c3 : d4.	e7 — b4+.
12.	e1 — f2.	g7 — g5!
13.	c1 — e3.	g5 : f4.
14.	e3 : f4.	h8 — f8.
15.	f4 — e3.	h7 — h6.
16.	h2 — h4.	0—0—0.
17.	a2 — a3.	b4 — e7.
18.	d1 — d3.	f8 — g8.
19.	b1 — d2.	d8 — f8.
20.	d3 — c3.	c8 — b4!

Бѣлые сдались.

Еще существуютъ нѣкоторые историческіе эпизоды изъ шахматной игры и ея любителей.

„Разсказываютъ, что старшій сынъ Гаруна, будучи осажденъ въ городѣ Багдадѣ, игралъ однажды въ шахматы съ своимъ освобожденнымъ рабомъ Кутаромъ, когда его увѣдомили, что непріятель идетъ на штурмъ и что городу грозитъ опасность быть взятымъ, „Оставьте меня въ покоѣ, вскричалъ Аль-Аминъ, я сейчасъ дамъ матъ Кутару"!

„Еще существуетъ письмо святаго Петра Даміенскаго, кардинала-епископа Остіи, писанное въ 1061 году къ папѣ Александру II. Въ этомъ письмѣ онъ причисляетъ къ порокамъ, позорящихъ духовенство, соколиную охоту, страсть къ игрѣ въ кости и шахматы; и онъ разсказываетъ поэтому поводу, что путешествуя съ флорентинскимъ епископомъ и прибывъ однажды на ночлегъ, послѣдній сошелъ въ общую залу съ толпою путешественниковъ и принялся играть съ ними въ шахматы. Отсюда слѣдуетъ, что шахматы нетолько были извѣстны въ Европѣ въ XI столѣтіи, но были настолько распространены, что находились и въ гостинницахъ,—вещь рѣдкая и въ наше время.

По словамъ баварскихъ хроникъ XI вѣка, при дворѣ короля Пепина находился одинъ изъ сыновей Отокара баварскаго; однажды сынъ Пепина, играя въ шахматы съ этимъ принцемъ и проигравъ нѣсколько партій подрядъ, пришелъ въ такую ярость, что ударилъ его по головѣ ладьей и убилъ его. Въ Героическихъ поэмахъ того времени мы встрѣчаемъ множество подобныхъ анекдотовъ. Такъ Шарлотъ, сынъ Карла-Великаго, убилъ Бодуина шашечницею; Ожье Датчанинъ, будучи заключенъ въ темницу, развлекался игрою въ шахматы съ архіепископомъ Турпеномъ; Карлъ Великій, играя въ шахматы съ Гареномъ, ставитъ на ставку французское королевство; Тьебо ранилъ смертельно своего племянника, пустивъ въ него шашечницей; Рено-де-Монтебомъ убиваетъ тѣмъ же орудіемъ Бертело, племянника императора, и пр. Наконецъ, знаменитая поэма о любовныхъ похожденіяхъ Тристана и Изольды приписываетъ всѣ ихъ несчастія и прегрѣшенія тому обстоятельству, что они случайно выпили любовнаго приворотья, разгорячившись игрою въ шахматы.

„Одна изъ хроникъ разсказываетъ, что Вильгельмъ, завоеватель Англіи, къ концу своего царствованія назначилъ двухъ своихъ сыновей, Роберта и Генриха, правителями Нормандіи. Во время посѣщенія ими французскаго короля, Генрихъ часто игралъ въ шахматы съ старшимъ сыномъ короля, извѣстнымъ впослѣдствіи подъ именемъ Людовика-Толстаго. И вотъ однажды

послѣдній, получивъ матъ отъ Генриха, пришелъ въ такую ярость, что назвалъ Генриха незаконорожденнымъ и бросилъ ему шахматы въ лицо. Генрихъ схватилъ шашечницу, до крови ударилъ ею Людовика и убилъ бы его на мѣстѣ, еслибы ихъ не розвялъ Робертъ. Объ этомъ же самомъ Людовикѣ Толстомъ многіе историки разсказываютъ, что въ одной битвѣ съ англичанами, въ 1117 году, онъ былъ окруженъ непріятелемъ; англійскій рыцарь, схвативъ за поводья его коня, вскричалъ: „Король взятъ въ плѣнъ"! Но Людовикъ повергъ его на земь ударомъ палаша, отвѣтилъ: „Развѣ ты незнаешъ, что въ шахматахъ не берутъ Короля"?

Говорятъ, что Филиппъ Смѣлый, сынъ Людовика святаго, получилъ свое прозваніе вслѣдствіе одной партіи въ шахматы.

„Страсть къ этой игрѣ овладѣла и духовенствомъ: въ 1125 году епископъ Гюи счелъ необходимымъ пригрозить отлученіемъ отъ церкви священникамъ и монахамъ Манса, кототые собирались на кладбищѣ, клали шашечницы на могилы и проводили тамъ цѣлые дни за игрою. Св. Бернаръ запретилъ шахматы рыцарямъ ордена Храма. Евдъ де-Сюлли епископъ Парижскій, умершій въ 1208 году, недозволялъ своимъ клеркамъ даже имѣть у себя шахматныя доски. Парижскій Соборъ 1212 года запретилъ вообще шахматы".

Говоря о различныхъ эпизодахъ въ жизни шахматистовъ, нельзя неупомянуть о жителяхъ деревни Стребекъ, съ давнихъ временъ, отлично играющихъ въ шахматы. Вотъ что, въ переводномъ сочиненіи Гебелера, разсказывается о появленіи этой игры въ Стребекѣ:

„Въ концѣ XV столѣтія, одно духовное лицо было сослано въ Стребекъ изъ Гальберштадта. Оставленный своими прежними друзьями, изгнанникъ былъ сильно тронутъ сердечнымъ пріемомъ поселянъ и долго изыскивалъ лучшій способъ отблагодарить ихъ. Наконецъ, онъ придумалъ научить ихъ игрѣ въ шахматы. Вкусъ къ этой игрѣ быстро развился и его благія намѣренія скоро проявились въ разительной перемѣнѣ, произшедшей въ привычкахъ и нравахъ жителей Стребека господствовавшія между ними дотолѣ пьянство и азартныя игры какъ рукой сняло. Сдѣлавшись впослѣдствіи Гальберштатскимъ епископомъ, бывшій изгнанникъ не забывалъ дорогаго его сердцу Стребека, часто бывалъ въ немъ и основалъ тамъ полезныя учрежденія, между прочимъ безплатную школу, но съ непремѣннымъ условіемъ, чтобы въ программу преподаванія вошли и шахматы, и чтобы въ концѣ года лучшимъ изъ учениковъ-шахматистовъ давали въ награду по шахматной игрѣ. Его усилія увѣнчались успѣхомъ; жители Стребека поголовно, не исклю-

чая и женщинъ, пристрастились къ шахматамъ и скоро достигли значительной степени совершенства въ этой игрѣ; слава Стребека распространилась по всей Германіи, сильные игроки нарочно ѣздили туда помѣряться силами и перѣдко туземцы оставались побѣдителями. Къ несчастію, у нихъ ввелся мало по малу прискорбный обычай играть на деньги, и это грозило уничтожить всѣ благія результаты, на которые разсчитывалъ ихъ благодѣтель-епископъ, при введеніи у нихъ этой игры. Въ это критическое время, одинъ сильный игрокъ Зильбершмитъ отправился въ Стребекъ (въ 20-хъ годахъ нынѣшняго столѣтія), сталъ знакомиться съ крестьянами, не называя себя настоящимъ именемъ; постепенно онъ выигралъ у нихъ значительную сумму денегъ. Тогда онъ объявилъ, что готовъ отдать свой выигрышъ на ихъ бѣдныхъ и школу, но съ условіемъ, чтобы они подъ присягою обѣщали не играть болѣе на деньги. Его увѣщапія подѣйствовали; крестьяне принесли требуемую присягу и съ тѣхъ поръ денежныя ставки недопускаются болѣе въ Стребекѣ".

Англійскій профессоръ Льюисъ, посѣтивъ въ 1831 году эту замѣчательную деревню, сообщаетъ, что школа тамъ еще существуетъ, что въ ней по прежнему учатъ шахматамъ и ежегодно ассигнуется сумма на покупку шести шахматныхъ игръ для раздачи въ награду лучшимъ игрокамъ. Въ деревенской харчевнѣ онъ нашелъ три шашечницы, и синдикъ показывалъ ему четвертую, тщательно сохраняемую; на ней сдѣлана надпись, что она была подарена Стребеку электоромъ Бранденбургскимъ въ 1651 году. Этотъ государь подарилъ имъ двѣ шахматныя игры: одну слоновой кости, другую серебрянную; первая еще и нынѣ находится въ Стребекѣ; другая давно уже была позаимствована Гальберштадскимъ викаріемъ и невозвращена. Льюисъ сыгралъ нѣсколько партій съ поселянами и не встрѣтилъ между ними, по его словамъ, ни одного, кому бы игрокъ первой силы не могъ дать коня впередъ".

„Любителями шахматной игры были: Карлъ V, Филиппъ II, Людовикъ XIII, знаменитый тактикъ Фридрихъ Великій, Руссо и др.

Въ Россіи, на картинѣ представляющей смерть Іоанна Грознаго, изображена и шашечница. Какъ извѣстно, онъ только что собирался играть партію съ однимъ изъ бояръ.

Великій преобразователь Россіи былъ также большимъ любителемъ шахматъ; въ его „журналѣ" попадаются иногда отмѣтки о томъ, что „игралъ цѣлый день въ шахматы съ попомъ Биткой".

Картина В. Брожика, Славянской галлереи представляетъ собою Дагмару

предлагающую партію въ шахматы послу датскаго короля Вольдемара, какъ повѣтствуетъ о томъ поясненіе къ картинѣ, Дагмара дочь чешскаго короля Отокара I, по имени Драгомира, была просватана за датскаго короля Вальдемара. По средневѣковому обычаю, общему у многихъ западныхъ народовъ, посолъ, пріѣхавшій съ цѣлью этого сватовства ко двору короля Отокара, долженъ былъ сыграть партію въ шахматы съ будущею невѣстою своего короля, и только въ томъ случаѣ сватовство его могло считаться удачнымъ, если онъ партію выиграетъ. Должно предположить, что посолъ короля Вальдемара, дворянинъ Стринге, эту партію выигралъ, ибо Вальдемаръ женился на Драгомирѣ, которую датчане переименовали въ Дагмару (т. е. Зарю или утреннюю звѣзду). Такимъ образомъ чешская королева Дагмара стала праматерью нынѣ благополучно царствующей русской Императрицы *).

Наполеонъ I, какъ искусный полководецъ, онъ своеобразно игралъ въ эту игру. Въ началѣ онъ часто терялъ пѣшки и фигуры, но въ серединѣ партіи къ нему являлось вдохновеніе, свалка шашекъ воспламеняла его умъ и фантазію и здѣсь то, не зная правильныхъ дебютовъ, онъ имѣлъ большее преимущество, которое не имѣли его противники, здѣсь то и оправдывались его слова, что $^3/_4$ успѣха въ бою, полевыхъ войскъ, на сторонѣ стоящаго съ большимъ нравственнымъ убѣжденіемъ.

Великій полководецъ, въ бою, всегда нападалъ первый, какъ игрокъ, онъ дѣлалъ тоже самое. И вѣроятно многимъ изъ любителей шахматной игры приходилось не разъ теряться и путаться въ своихъ разсчетахъ и комбинаціяхъ, когда противникъ энергично нападаетъ (аттакуетъ). Игру въ шахматы, по постановкѣ ея, можно примѣнить къ настоящему веденію боя. Уже самое распредѣленіе шахматныхъ фигуръ, по различнымъ родамъ силъ (оружія), говоритъ за то. Тѣже тактическія правила необходимо примѣнять и здѣсь. Начинается съ того; что двѣ арміи представленныя на шашечницѣ фигурами, остановились другъ противъ друга, выставляя впередъ пѣшки,—фигуры меньшей силы (пѣхота), начинается столкновеніе, вслѣдствіе чего непріятель сосредоточиваетъ свои силы на пунктѣ, гдѣ предполагаетъ нападеніе (атаку), по этимъ даннымъ составляется, на одной сторонѣ, планъ дѣйствій (диспозиція), къ осуществленію котораго и стремятся. Фланги, конечныя пункты, укрѣпить (обезпечить отъ нападенія) также необходимо.

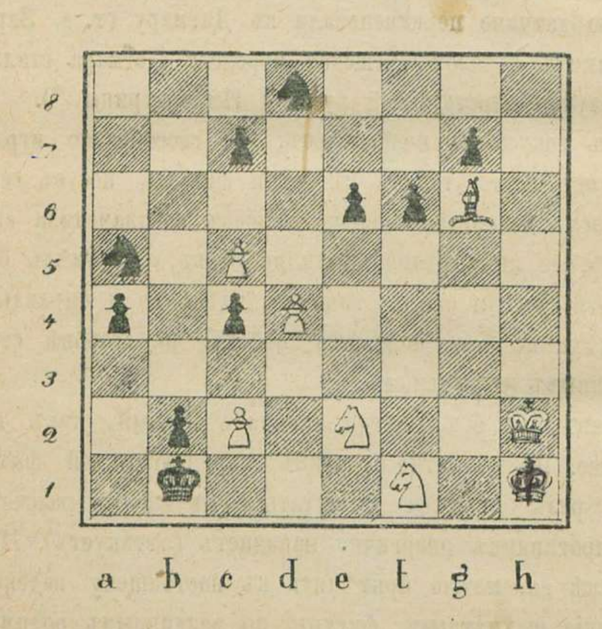
Туры (пушки), какъ крупныя фигуры, при выходѣ своемъ впередъ (на позицію) производятъ обыкновенно рѣшающее дѣйствіе,—успѣхъ игры сразу выясняется въ ту или другую сторону и партія кончается. Элементъ нрав-

*) Журналъ Живописн. Обозрѣн.

ственноаго преимущества, какъ и въ бою, виденъ изъ вышеприведеннаго объ играхъ Наполеона; конечно это имѣетъ иногда мѣсто и только въ играхъ, гдѣ оба игрока присутствуютъ, сидя одинъ противу другаго, и передвигая шашки.

Картину изъ военной исторіи Россіи великолѣпно представленъ знаменитый русскій шахматистъ Петровъ, которую и привожу здѣсь.

Фиг. 1-я.



Разстановка шашекъ:

Бѣлые.

Король на h2.
Ферзь — h1.
Кони { — f1. — e2.
Офицеръ — g6.
Пѣшки { — d4. — c2. — c5.

Черные (согласуется со словомъ ходъ).

Король b1.
Кони { a5. d8.
Пѣшки { a4. b2. c4. c7. e6. f5. g7.

Къ чертежу фиг. 1.

Бѣгство Наполеона изъ Москвы въ парижъ (Петрова), гдѣ бѣлый царь (на h8) дѣлаетъ ему матъ.

Послѣ неудачи въ разсчетахъ подъ Москвою, когда Наполеонъ рѣшилъ отступать, казаки (f1 и e2) преслѣдуютъ его. Начинаетъ f1, затѣмъ слѣдующій и т. д. по очереди, становясь на такія мѣста, чтобы король черныхъ шелъ съ b1-го (Москва) на: a2, a3, b4, b5, a6, здѣсь (a7—рѣка Березина) можно было-бы идти h1 на a8 (Чичаговъ),— дѣлается ошибка, казаки гонятъ его на: a7, b8. c8, d7, e7, f8, g8, и на h8 (Парижъ), такимъ образомъ, собственнымъ своимъ движеніемъ открывая королеву, дѣлаетъ „Матъ“.

Примѣненныя къ тактическимъ операціямъ, многіе пріемы шахматной игры, мы почерпаемъ изъ выработанной (славнѣйшими игроками) и высоко постановленной ея теоріи. Такъ, хотя веденіе самой игры главнѣйшимъ образомъ зависитъ отъ генія самаго игрока (какъ и генія стратегика), тѣмъ не менѣе можно дать нѣкоторыя практическія указанія, каковыя и въ тактикѣ необходимы для знанія свойства и способности родовъ оружія. Взаимная поддержка здѣсь такъ-же необходима, какъ и въ бою, ибо общее правило, что одна фигура почти никогда мата не дѣлаетъ.

Слѣдуетъ заранѣе пріучаться къ тому, чтобы, развивъ въ возможно меньшее число ходовъ свои силы, составить себѣ опредѣленный планъ аттаки и сочетать съ этимъ планомъ развитіе своихъ силъ; отъ этого игра пріобрѣтаетъ необходимую связь и устойчивость; отдѣльные ходы лучше соединяются въ одно стройное цѣлое и взаимно подкрѣпляютъ другъ друга; отдѣльные комбинаціи, будучи построены на одномъ и томъ же основаніи, ведутъ сильнѣе и скорѣе къ цѣли. Правда, подобный планъ обыкновенно претерпѣваетъ многократные видоизмѣненія, вслѣдствіе ходовъ противника и нерѣдко въ дальнѣйшемъ ходѣ партіи не остается и тѣни первоначальной диспозиціи, тѣмъ не менѣе вліяніе опредѣленнаго плана будетъ всегда видно въ теченіи всей партіи.

Преслѣдуя свой планъ, никогда не слѣдуетъ упускать изъ виду собственную оборону. Послѣднее нерѣдко случается съ начинающими; въ пылу битвѣ занятые единственно преслѣдованіемъ противника, они оставляютъ у себя бреши, въ которыя безпрепятственно вторгается непріятель. Аттаку не должно вести въ ущербъ собственной безопасности. Аттаку стараться довести до конца,

Но одинаково вредно и упорное преслѣдованіе одного и того-же плана.

если исполненіе его является невозможнымъ. Бесполезныя жертвы и разстройство собственной позиціи суть обыкновенныя слѣдствія такого упорства; за ними по отраженіи атаки обыкновенно слѣдуетъ вскорѣ потеря всей партіи. Разъ усмотрѣвши несостоятельность своихъ комбинацій, старайтесь немедленно замѣнить ихъ болѣе подходящими.

Въ началѣ партіи конь крайне полезенъ для открытія сраженія, ибо онъ, перепрыгивая черезъ непріятельскія шашки, легко можетъ вторгнуться въ непріятельскій лагерь. Умѣнье хорошо маневрировать конемъ одна изъ недоступнѣйшихъ тайнъ игры. Наиболѣе изящные маты возможны лишь при помощи коня какъ кавалеріи, идущей впередъ для развѣдокъ. Своею подвижностью и своеобразнымъ, ему одному свойственнымъ ходомъ, конь оживляетъ игру; если кони удалены изъ игры, игра немедленно становится [illegible] и нерѣдко—скучнѣе.

Дѣятельность ладьи начинается обыкновенно лишь тогда, когда доска уже немного освободится отъ фигуръ, и достигаетъ своего высшаго значенія къ концу партіи какъ артиллерія, когда выяснилась цѣль пораженія. Сдвоенныя ладьи обладаютъ необыкновенною силою. Онѣ особенно годны для подкрѣпленія пѣшекъ, проводимыхъ въ королевы, и въ этомъ отношеніи рѣшительно предпочтительнѣе слоновъ, которые въ свою очередь лучше могутъ удерживать такія подвигающіяся пѣшки.

Слѣдовательно, кто сильнѣе въ пѣшкахъ, тому выгодно помѣняться ферзями и слонами, съ цѣлью провести въ дамы свои пѣшки, подкрѣпленныя ладьей и королемъ. Кто—же слабѣе въ пѣшкахъ, тому выгодно мѣнять ладей, стараясь сохранить слоновъ.

Начинающему всегда будетъ затруднительно вѣрно оцѣнивать достоинство отдѣльныхъ фигуръ и своевременность введенія ихъ въ игру; здѣсь необходимъ извѣстный навыкъ. Но дольше всего онъ не въ состояніи будетъ постичь силу пѣшекъ; во первыхъ потому, что потеря одной изъ нихъ въ началѣ почти нечувствительна; главнѣйшимъ же образомъ это чувствительно въ концѣ партіи, какъ и въ сраженіи, когда пѣхота поражена. Надо особенно держаться общей связи и взаимной поддержки своихъ фигуръ.

„Искусство играть въ шахматы не смотря на доску проявилось уже съ первыхъ временъ распространенія игры. Арабскіе авторы увѣряютъ, что сподвижники Магомета не только играли въ шахматы, но что нѣкоторые изъ нихъ могли играть „задомъ", т. е. не смотря на доску. Въ настоящее время Цукертортъ играетъ въ Лондонѣ нѣсколько партій за разъ, безъ доски и ша-

шекъ; онъ же издалъ въ 1874 году брошюру въ руководство научиться играть по памяти*).

Въ Россіи шахматы процвѣтали при знаменитыхъ игрокахъ; Петровѣ (род. 1823 г.) С. С. и Д. С. Урусовыхъ. А. Д. Петровъ, игрокъ, неимѣвшій себѣ равнаго въ Россіи, не имѣлъ случая помѣряться силами въ шахматной игрѣ съ европейскими знаменитостями того времени: Лабурдонне, Дешапелемъ и друг., но, по его партіямъ, можно убѣдиться, что онъ былъ имъ равенъ. Въ 40 годахъ, послѣ Петрова, сильнѣйшими игроками Россіи, были: Шумовъ, Янишъ и Урцсовы. Янишъ (профессоръ математики, въ своихъ сочиненіяхъ, подвергнулъ всѣ дебюты самому строгому анализу (въ критикѣ) и сдѣлалъ въ нихъ множество новыхъ открытій. Онъ принесъ теоріи шахматной игры большую пользу, и по справедливости, можетъ считаться первымъ [illegible]тикамъ нашего времени. Въ 1859 году издавался въ С.-Петербургѣ журналъ „Русское Слово“ къ которому, ежемѣсячно прилагался „Шахматный Листокъ“. Князь С. С. Урусовъ помѣщалъ въ немъ свое, интересное въ теоретическомъ и послѣдовательномъ изученіи шахматной игры, „Руководство къ шахматной игрѣ„, первое на русскомъ языкѣ.

„Еще позволю себѣ сказать нѣсколько словъ одвухъ знамѣнитыхъ шахматныхъ игрокахъ (конца XVIII вѣка), во Франціи Дешапель и въ Америкѣ Морфи. Дешапеля французы считаютъ какимъ то геніемъ шахматной игры и разсказываютъ о немъ невѣроятныя исторіи. Такъ напр., о Дешапелѣ пишутъ, что онъ, 18 лѣтъ отъ роду, увидѣлъ въ первый разъ какъ играютъ въ шахматы и, не сдѣлавъ ни одного вопроса, въ одинъ вечеръ постигъ смыслъ игры, а на другой день давалъ уже пѣшку и два хода Бернару, сильнѣйшему игроку (въ Парижѣ). Другіе разсказываютъ, что, находясь въ 1806 году съ французскою арміею въ Берлинѣ, Дешапель вызвалъ на бой весь тамошній клубъ. Нѣмцы выбрали изъ среды своей трехъ сильнѣйшихъ игроковъ и поручили имъ вести партію; сверхъ того всѣмъ присутствующимъ дозволено было давать совѣты. На одиннадцатомъ ходѣ Дешапель сказалъ: „Игра кончена; черезъ семь ходовъ вамъ Матъ“; и подтвердилъ свои слова дѣломъ.

„Морфи родился въ Нью-Орлеанѣ въ 1837 году. Отецъ и дядя были его первыми учителями въ шахматной игрѣ и скоро онъ достигъ въ ней та-

*) Извѣстный всей Европѣ русскій игрокъ Чигоринъ, въ этомъ отношеніи, превосходитъ всѣхъ существовавшихъ игроковъ міра.

кой силы, что 13 лѣтъ отъ роду одержалъ побѣду надъ знаменитымъ венгерскимъ игрокомъ Левинталемъ, бывшимъ тогда въ Америкѣ. Этотъ разительный фактъ прошелъ почти незамѣченнымъ и известность Морфи не простиралась за предѣлы его роднаго города, когда въ 1857 году онъ появился на большомъ шахматномъ турнирѣ въ Нью-Іоркѣ и тутъ-то въ первый разъ обнаружилась вся сила этого молодаго героя. Онъ получилъ первый призъ (второй достался Паульсену) и число одержанныхъ имъ побѣдъ, какъ на самомъ турнирѣ, такъ и внѣ его, превосходитъ всякое вѣроятіе: изъ 97 партій онъ проигралъ только четыре. За тѣмъ, Морфи вызвалъ на бой Нью-Іоркскій клубъ, давая впередъ пѣшку и ходъ; изъ пяти сыгранныхъ такимъ образомъ партій только одна была ничья, четыре выигралъ Морфи. Его единогласно превозгласили первымъ игрокомъ Америки".

Вотъ его партія, которую Морфи игралъ въ Нью-Орлеанѣ, будучи 12 лѣтняго возраста, (1849 г.) съ довольно сильнымъ игрокомъ, какъ видно по его ходамъ, съ Г. Руссо (черными).

Игра Коня (Неправильная).

1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	g1 — f3.	b8 — c6.
3.	f1 — c4.	f7 — f5.
4.	d2 — d3.	g8 — f6.
5.	0 — 0.	d7 — d6.
6.	f3 — g5.	d6 — d5.

Бѣлые возвращаются къ дебюту Коня.

7.	e4 — d5:	f6 — d5:
8.	b1 — c3.	c6 — e7.
9.	d1 — f3.	c7 — c6.
10.	c3 — e4.	f5 — e4. самое лучшее.
11.	f3 — f7+.	e8 — d7.
12.	f7 — e6+.	d7 — c7.
13.	e6 — e5+.	d8 — d6.
14.	e5 — d6+.	c7 — d6:
15.	g5 — f7+.	d6 — e6. слѣдовало

бы чернымъ ходить на c5 къ бѣлому офицеру.

16.	f7 — h8.	e4 — d3:

17.	c2 — d3:	e6 — f6.
18.	b2 — b4.	c8 — e6.
19.	f1 — e1.	c6 — g8.
20.	c1 — b2+.	f6 — g5.
21.	e1 — e5+.	g5 — h6.
22.	b2 — c1+.	g7 — g5.
23.	e5 — g5:	черные сдаются

Число побѣдъ его надъ посредственными игроками, которымъ онъ давалъ фигуры впередъ, безчислено. Побѣды Морфи въ Европѣ въ высшей степени возбудили энтузіазмъ его соотечественниковъ. Вотъ какъ описываетъ современникъ торжественный пріемъ, сдѣланный Морфи по возвращеніи его изъ-за Океана. „Болѣе 2000 человѣкъ, цвѣтъ Нью-Іоркскаго общества, собрались въ главной залѣ Нью Іоркскаго университета, украшенной щитами съ изображеніями именъ извѣстнѣйшихъ пораженныхъ имъ шахматистовъ и означеніемъ дней его побѣдъ. Нѣсколько оркестровъ привѣтствовали вступленіе побѣдителя въ залу гимномъ: (Се, грядетъ герой—побѣдитель). Потомъ послѣдовали нескончаемыя рѣчи; въ продолженіи каждой изъ нихъ Морфи, безъ сомнѣнія, успѣлъ бы дать матъ сильнѣйшему изъ своихъ противниковъ. На длинныя привѣтствія онъ отвѣчалъ коротко и скромно, выражая глубокую признательность соотечественникамъ и уваженіе къ своимъ европейскимъ соперникамъ. Въ заключеніе торжества, члены Нью-Іоркскаго клуба поднесли ему шахматы и шахматный столъ, превосходящіе великолѣпіетъ матеріаловъ и изяществомъ отдѣлки все видѣнное доселѣ въ этомъ родѣ. Наиболѣе подходящіе къ нимъ суть шахматы королевы Викторіи, но тѣ меньшаго размѣра. Столъ розоваго дерева, съ инкрустаціями изъ чернаго дерева и серебра; онъ окаймленъ двойнымъ рядомъ жемчуга. Самыя шашки изъ чистаго золота и серебра; пѣшки имѣютъ три, офицеры пять дюймовъ вышины. Золотыя шашки (черныя) изображаютъ дворъ вестготскаго царя, а серебрянныя (бѣлые) станъ сѣверныхъ варваровъ, принимавшихъ участіе въ разрушеніи римской имперіи. Историческая вѣрность строго соблюдена во всѣхъ подробностяхъ. Каждая шашка имѣетъ корналиновое основаніе. Вся игра стоила 1600 долларовъ. Ящикъ для храненія шашекъ осыпанъ алмазами. На крышкѣ вензелевое изображеніе имени Морфи, надъ нимъ—корона и похвальныя надписи. Описанное торжество происходило 25 Іюня 1859 года; на слѣдующій день жители Бостона поднесли побѣдителю золотой вѣнокъ“.

Лѣтомъ 1876 г. Морфи сошелъ съ ума, а въ прошломъ году скончался.

Еще, какъ resume всему, позволю себѣ сказать о системѣ, которой я держался составляя это руководство.

Я не приводилъ отдѣльныя задачи, которыя въ большинствѣ случаевъ, составляются нарочно и весьма часто, даже для порядочныхъ игроковъ, представляютъ не мало труда къ рѣшенію ихъ, а слабыхъ игроковъ, или начинающихъ учиться, совершенно сбиваютъ съ толку, такъ какъ они предполагаютъ, что рѣшеніе задачь представляетъ собою ключъ къ усвоенію шахматной игры. Это не вѣрно; сила въ шахматной игрѣ пріобрѣтается постепеннымъ изученіемъ ея теоріи, послѣдовательнымъ разборомъ игръ сильнѣйшихъ игроковъ; на этомъ основаніи во многихъ играхъ, за 3—5 ходовъ до окончанія партіи, я прибавлялъ фразу, что и партія кончается чрезъ 3—5 ходовъ и такіе то получатъ матъ; здѣсь читатель остановится и, если только онъ усвоилъ въ разборѣ партіи планъ атаки, то онъ легко рѣшитъ ее, а этимъ пріобрѣтетъ навыкъ къ комбинированію и своихъ разсчетовъ въ ходахъ.

Въ настоящемъ-же руководствѣ мною помѣщены 3 задачи, носящія интересъ въ историческомъ значеніи. Онѣ мною почерпаны изъ рукописей давнихъ временъ.

Выбирая игры игроковъ первой силы я старался подбирать партіи такимъ образомъ, чтобы сильнѣйшіе игрокъ являлся играющимъ въ каждомъ гамбитѣ, то черными, то бѣлыми. Такъ разбирающій партіи будетъ имѣть возможность видѣть лучшія атаки и обороны.

Ходъ короля и почти всѣ интересные случаи изъ жизни шахматныхъ игроковъ мною почерпаны изъ переводнаго изданія Гебелера.

Опечатка на стр. 65-й.

Разстановка 8 Королевъ:

a4, b6, c8, d2, e7, f1, g3, h5.

Вѣрно: *Н. Рыбалтовскій.*

14




2011110121